GENERATION 4
NOUVELLE FORMULE !

Choisissez votre DISQUETTE GRATUITE (pages intérieures)

GENERATION 4

N° 54 - Avril 93

JEUX VIDEO AMIGA, PC, ST, FALCON, CD-ROM ET CD-I

ENTITY on poster

Voyage !

SYNDICATE
Blade Runner interactif !

TESTS : Body Blows, Entity, Desert Strike, Legacy, Prehistorik 2, Chuck Rock 2...

DOSSIERS : Tout sur le Falcon 030 d'Atari, Core Design, Krysalis, Microïds...

X-WING

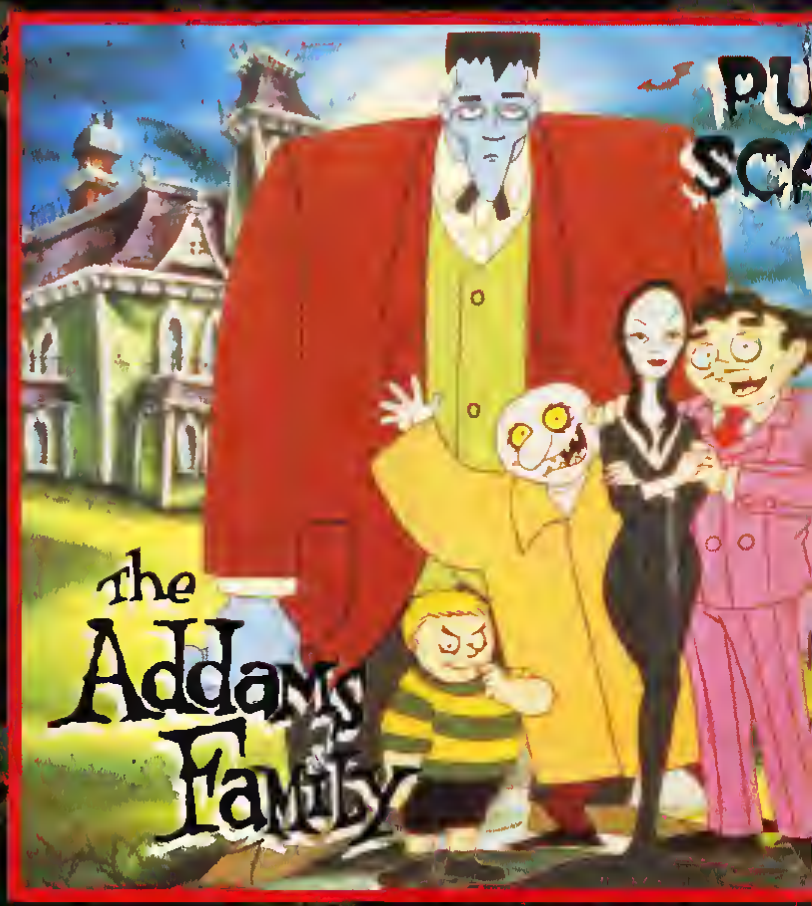
EXCLUSIF ! LE TEST, L'INTERVIEW DE G. LUCAS ET LES FUTURS JEUX BASES SUR STAR WARS

IMAGINA '93
Le virtuel est là !

Cadeaux, 6 cartes collectors et des lunettes anti-épilepsie

M 4681 - 54 - 30,00 F

LA FAMILLE ADDAM
SUR VOS CONSOLES



PLUS DE MUSIQUES, PLUS DE T
PLUS DE MONSTRES, PLUS DE S

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

3615 OCEANSOFT - SOS OCEAN : (1) 40 53 03 48

ocea

TES PIEDS AU

OCEAN FRANCE, 25 [illegible] Tél. (1) [illegible]

MS REVIENT
NINTENDO.

ABLEAUX,
ALLES SECRETES.....

OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

(1) 42-27-95-73

LA NOUVELLE GENERATION !

Le nouveau bouleau Gen4 est entre vos mains, je préfère vous laisser découvrir ça par vous-même (comme une nouveauté complète de magazine. Vous y retrouverez le respect !) plutôt que d'énumérer ici les détails de Génération 4, avec des pages plutôt détaillées (numéro d'hors-série), le retour en force d'Olivier Tret et de ses époustouflantes illustrations (écrivez lui pour le féliciter), des concours à gogo, de nouvelles cartes collector, un petit courrier (et quoi encore...) et une formule encore plus intéressante pour le club ; en effet, les adhérents disposent maintenant de tarifs préférentiels sur des jeux récents, jetez-vous un page 10 pour découvrir cette petite révolution.

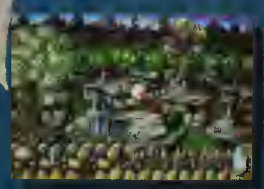
Avant de vous quitter, je voudrai justifier le nombre de jeux testés dans la nouvelle formule. Ce mois-ci, nous présentons en effet 10 jeux en détail. Pourquoi si peu ? Parce que je pense qu'une meilleure sélection à notre niveau vous permettra de mieux décider de vos achats. Pourquoi tester 120 jeux alors que seuls les 10 meilleurs vous intéressent ? Pourquoi iriez-vous acheter un jeu à 54% d'intérêt quand 2 autres jeux du même style sont notés à 88% ? La réponse est dans ces questions. Et puis ça laisse de la place pour parler d'autres choses... A vous de nous dire si ça vous plait, alors, n'hésitez surtout pas à nous écrire. Et dites-vous bien que d'autres surprises vous attendent bientôt...

PS : les disquettes démos gratuites sont bien sûr toujours là. Pour recevoir chez vous la prochaine disquette au format de votre choix, renvoyez-nous la carte prévue à cet effet au centre du magazine.

Stéphane Lavoisier

CHUCK ROCK

SON OF CHUCK



L'important propriétaire de Chuck Motors, Chuck Rock, a été kidnappé par son ennemi juré en affaires: Brique Jagger, patron de la Compagnie Automobile Pierrari. Après réception de la demande de rançon, Ophélia fond en larme, affolée par les exigences des ravisseurs pour libérer Chuck. C'est alors que Chuck Junior, âgé de six mois, s'échappe de son parc en jurant: "Je ne reviendrai pas sans mon père!"
Joins-toi à Chuck Junior pour parcourir 6 niveaux de combats préhistoriques dans un décor de volcans, montagnes, jungles et cavernes. Attaques les dinosaures, les serpents, les éléphants, les grizzlys, les singes, les ours et les tortues qui tenteront de t'arrêter en chemin jusqu'à la confrontation finale [illegible] Compagnie Automobile Pierrari et d'un combat épique sur la libération de Chuck Rock!

CORE
LESION LIMITED

VOF. 233 rue de la Croix-Nivert – 75015 Paris Tel: 1 48 42 19 19

ENTITY

La Terre est en danger ! Mal ENTITY s'est échappée de sa prison temporelle !

La belle et intrépide ANTHEMIS est la seule à pouvoir empêcher la destruction de notre planète, mais pourra-t-elle anéantir l'immonde créature avant qu'il ne soit trop tard ? Une fantastique aventure à travers une multitude de mondes peuplés de monstres aussi surprenants que dangereux.

Des graphismes à couper le souffle, une animation qui vous surprendra pour un des plus grand jeu de sa catégorie

TITUS

Distribution :
Tel. : 16 (1) 46 88 28 28
Fax : 16 (1) 47 90 46 46
Telex : 616 679

LORICIEL

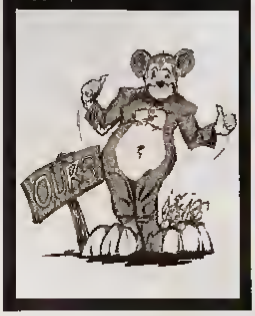
SOMMAIRE

Génération 4
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tel : (33)(1) 45 22 38 60

RÉDACTION : Directeur-adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard – Rédacteurs en chef : Didier Latil – Rédacteurs : Grégoire Anti-Tahmassab, Olivier Canou, Anne-Karine Denoble, Yann Renouard, Christian Roux, Michel Huong – Illustrateur : Olivier Frot – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : Maquette, conception artistique : Marie Priester – Infographie, Fléchage Vidéo : Godefroy Lucas, Frédéric Laveaque, François Royère, Carol Grigg, Isabelle Lebère – Secrétaire de rédaction : Thierry Pierre – **PUBLICITÉ** : Directeur : Antoine Hermel – Assistante : Stéphanie Rampler, Karin Rouxel – **FABRICATION** : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé – Sécrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : Responsable : Olivier Lepotvin -TE 73- – Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pilet – **PROMOTION** : Responsable : Véronique Gardy – Club Génération 4 : Véronique Latil – **TÉLÉMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenacroft, Animal, Greg "The Heathan" André – **COMPTABILITÉ** : Chef comptable : Lula Athabib – Assistée de : Charles Convalot, Stéphane Boushard, Nadja Sahel – **DIRECTION EDITORIALE** : Directeur de la Publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli – Directeur délégué : Patrick André – Responsable d'administration : Pascale Bry assistée de Jannick Brohan.

Génération 4 est une Publication de Pressimage, SARL au capital de 250.000 francs. Siège social et principal établissement : 19, rue Hégésippe Moreau – 75018 Paris. Commission paritaire N°69751 – ISSN 0987- 8700X – Dépôt légal 2ème Trimestre 1993.

Ce numéro comporte un encart publicitaire 2 pages "Pocket print". La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, photos ou dessins implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.



GEN MAGAZINE

La nouvelle formule commence très fort avec tout d'abord le Club Gen4, avec encore plus de cadeaux et surtout, exclusivement pour les membres du Club, des jeux récents à des prix préférentiels en vente par correspondance ! Le Magazine, c'est aussi des tonnes de news, sur les produits micros bien sûr, mais aussi sur les livres, les bandes dessinées, les manifestations (culturelles !), et les conseils vidéos ! Nous les abordons en test et ils ne nous ont pas déçus ! X-Wing tout d'abord, le formidable simulateur spatial de Lucasfilm. Body Blows ensuite, l'ultime jeu de baston de Team 17. Pour les jeux d'arcade, Chuck Rock 2 de Core Design et Prehistorik 2 de Titus réjouiront les plus difficiles. Pour les amateurs de jeux de rôle, Microprose sort enfin The Legacy, une pure merveille ! Enfin, le Magazine, c'est encore plus de dossiers exceptionnels. Vous avez droit dans ce numéro à un spécial Microids, un reportage chez Core Design et un autre chez Krisalis, plus un dossier passionnant sur Imagina. Enfin, ce sont les fiches Gen4, avec un nouveau coupon pour recevoir la prochaine disquette !

GEN PRATIQUE

Vous l'avez remarqué, le guide qui accompagnait les précédents numéros a été remplacé par cette rubrique. Vous y retrouverez tous les mois des soluces, des bidouilles, les petites annonces et le courrier des lecteurs. A propos des petites annonces, lisez attentivement l'encadré bleu sur la page de droite, pour encore mieux en profiter. Côté soluce, on commence ce mois-ci avec le plan et les aides pour affronter tous les pièges d'Alone In The Dark. Le mois prochain, nous vous offrirons entre autre la soluce d'Inca !

GEN DIRECT

Dans cette nouvelle rubrique, vous retrouverez chaque mois des dossiers sur le hardware avec pour bien commencer, un sujet sur le Falcon 030, la nouvelle machine révolutionnaire d'Atari et une présentation des configurations Macintosh nécessaires pour jouer ! Tous les mois, Gen4 Direct, ce sera aussi des dizaines de news concernants les machines, les extensions, les opérations promotionnelles... Vous y retrouverez aussi tous les mois, les logiciels du Domaine Public de la Boutique Pressimage.

GEN MULTIMEDIA

Un peu réduite ce mois-ci, cette rubrique vous permettra de découvrir tous les mois, tout ce qui concerne le CD Rom, le CD-I, le CDTV et le Mega CD. Nous commençons avec les tests de Open International Tennis sur CD-I et Sherlock Holmes Consulting Detective Volume II sur CD Rom Mac. Vous y retrouverez également toutes les news intéressantes relatives au Multimedia et aux nouvelles technologies. Le mois prochain, ne manquez pas la suite du dossier Dracula CD, en développement chez Psygnosis.

PETITES ANNONCES : MODE D'EMPLOI

OPTION 1 : Economique, mais faut et temps !!!

Vous envoyez votre annonce par minitel, internet ou courrier classique. Il vous faut attendre un bon moment le parution et les coups de fil à cause de l'abondance de PA, de plus que l'on essaie de mettre plus de 2 jours le mois précédent. Il vous est impossible de les faire passer toutes. De plus, vous ne saurez jamais si votre annonce est parue.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!!

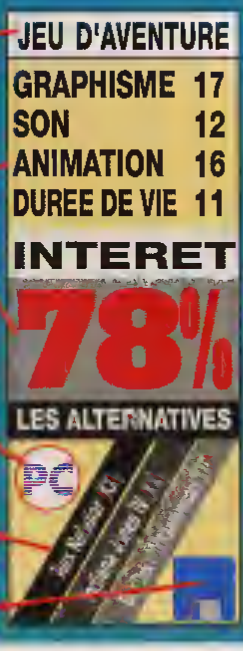
Pour que votre annonce passe dans Gen 4 vous pouvez une formule de courrier classique. Il suffit de vous procurer un timbre à 2,80 francs, de remplir correctement le coupon ci-contre, avant le 10 du mois à l'adresse suivante : Gen 4, 3 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. Vous pouvez aussi votre annonce par minitel, internet, courrier classique, mais ce n'est pas conseillé. Ce qui serait bien, nous parvenir avant le 10 du mois.

En plus de la gratuité de l'insertion, Gen 4 s'engage dans ce cas à mettre votre annonce sur le minitel code 3615 INFOPA, une semaine avant la sortie du magazine, soit le 2 ou 3 mois.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vos annonces 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFOPA, rubrique "Les petites PA". Elle est consultable par tous les connectés. Dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de valider que vous ne proposez pas d'infos pirates. Vous pouvez aussi y faire insérer vos petites annonces par internet, [illegible] sur le serveur 3615 INFOPA, rubrique "Les petites PA".

En envoyant votre annonce, on vous [illegible] pour le magazine, sous vous retrouvez dans l'option 1.



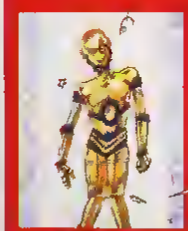
L'ÉQUIPE DE GÉNÉRATION 4

Olivier Nounours Canou : sa bonne humeur naturelle et son charme dévastateur en font un compagnon idéal. Notre petite ballerine pulpeuse déambula joyeusement à travers la salle de rédaction, cherchant désespérément du travail que jamais il ne trouve. Heureusement, nous avons pu le coincer pour qu'il nous donne ses trois jeux préférés du moment. Troll dans Ultima Underworld 2, Wookie dans X-Wing et Bulldozer dans Droids, le jeu Minitel (cf p114).

Michel Tic Houng : il pourrait presque former un duo avec Olivier. Ses dons pour le chant nous rassurent en effet sur le futur de la variété française. Il passe ses week-ends à répéter, essayant de rendre mélodieux ses cris inhumains. Il trouve cependant le temps de foutre régulièrement une raclée à tout la monde sur Body Blows, de s'éclater sur Choco Engine et d'exploser l'ensemble de la rédaction sur Sensible Soccer 92/93.

Didier Yodo Latil : ce mois-ci, notre nabot fétiche nous a déclaré une guerre sans merci. Bien décidé à se venger de toutes les humiliations que nous ne cessons de lui faire subir sur X-Wing en finissant les missions avant lui, Underworld II en ayant deux mondes d'avance et The Legacy en trouvant les énigmes qu'il ne comprend pas, il a livré une guerre bactériologique d'envergure à toute la rédaction. Quand on a son physique, tous les moyens sont bons...

Stéphane Palpatine Lavoisord : l'empereur incontesté de la Gen4ème dimension, a subi une énorme déception. En effet, des pirates lui ont dérobé son glorieux vaisseau mère, à savoir sa fidèle mobylette. Il se défoule depuis sur X-Wing, les lormas aux yeux, fait des crises d'épilepsie sur El-fish, et joue d'un regard vitreux à Incredible machina. Pauvre Stéphane...



Yann C3PO Ilenouard est un spécialiste des jeux de rôle. Il adore ça, y passe ses week-ends... Il faut dire que le brave aventurier a bien des progrès à faire. Quand il ne tombe pas de son fidèle cheval, il fait tellement longtemps devant l'ennemi qu'il finit par avoir une crise cardiaque. Le pauvre ! Pour se consoler, il joue à X-Wing, Underworld 2 et El-Fish...

Christian Ewok Ilaux : Le rondouillard de la rédac' nous a fait un retour aux sources quasi mystique. Comme il ne fait jamais les choses à moitié, il a commencé par se jeter à corps perdu dans Uonheart, puis à remonter encore le temps en s'éclatant avec Chuck Rock 2 et à sombrer avec Prehistorik 2, sans conteste son jeu préféré, puisqu'il y a plein de gros gâteaux à la crème partout !

CLUB GEN4

Devenez membre (voir page 15)

L'Edito de Véro

Salut les Amours !

Et oui, c'est le printemps alors je me laisse aller !

Vous allez entrer, page suivante, dans le "Club de l'Espace". En effet, ce mois-ci, je vous ai concocté des cadeaux très "galactiques" ; jugez vous même : la trilogie de la Guerre des Etoiles en cassettes vidéos, le jeu de rôle "Guerriers des Etoiles", Cosmos 1999 et, Oh nouveauté Ultime ! X-Wing à prix club.

Comme vous le constatez fort aisément, la grande innovation ce mois-ci est la possibilité d'acheter à bas prix de super jeux (et récents, en plus !) On croit rêver, et pourtant, pincez-vous ... Vous verrez que vous nagez en pleine réalité : celle du Club.

Attention cependant, il faut être membre du Club Gen 4 pour bénéficier de ces tarifs spéciaux. Et c'est très facile d'être adhérent : il suffit de me renvoyer le coupon d'adhésion placé page 15, accompagné de votre règlement et, hop, le tour est joué !

Sur ce, je vous abandonne ... jusqu'au mois prochain ! Atchao,

Véro

Liste des gagnants du n° 52 : *(n° de carte, nom, prénom, cadeau gagné)*

"3118","LAFON","MATHIEU","CS20"
"3119","DELECROIX","JEAN","CS29/S"
"3061","DAOUE","MARTINE","CS27"
"3077","IRIC","CEDRICK","CS35/A"
"3073","HAMMOUTI","NOUREDDINE","CS22"
"3084","PENNETIER","ELEONORE","CS29"
"3054","CARGAUD","LAURENT","CS29"
"3056","TERRIEN","YANNICK","CS23"
"3078","VAN DEN BLIEK","JIMMY","CS24"
"3064","GAUQUELIN","ANNETTE","CS20"
"3063","SWIECZCZAK","NICOLAS","CS25A"
"3071","RUREAU","FREDERIC","CS22"
"3049","GUERARD","PASCAL","CS22"
"3046","PASSAL","CHRISTOPHE","CS23"
"3045","CAOZAT","FREDERIC","CS27"
"3032","FRAUD","HERVE","CS25"
"3027","CIL CLUB","CLUB","CS28"
"3044","VAN GEN DAELE","ARMELLE","CS28A"
"3019","EAGLET","CYRIL","CS24"
"3013","COLINET","BENJAMIN","CS24"
"3040","MAES","JEAN YVES","CS28"
"3005","LOMETTO","GILLES","CS29"
"3002","SODINI","MICHEL","CS20"
"2995","VARGIA","LAURENT","CS20"
"2969","MICHON","HERVE","CS25A"
"2994","FRAYSSE","OLIVIER","CS22"
"2948","GHANMI","NARIM","CS23"
"2987","BOUCHARD","EMMANUEL","CS20"
"2981","CORONADO","JEROME","CS24"
"2976","CHANCEREL","FRANCK","CS27"
"2971","MAZOUZ","NORBERT","CS24"
"2949","WEISER","EMMANUEL","CS29"
"2939","RUFFERT","JEREMIE","CS22"
"2923","ARPLANATO","YVETTE","CS20"
"2921","LUMIERE","PATRICK","CS29"
"2911","FICOT","OLIVIER","CS29"
"2910","HARDY","ETIENNE","CS20"
"2909","ROLLE","JULIEN","CS21"
"2908","VOLOCAN","STEPHANE","CS29A"
"2905","CORRE","ERWAN","CS24"
"2901","JACQUIN","OLIVIER","CS20"
"2900","HONG TUAN HA","ANATOLE","CS25"
"2898","VICARD","CEDRIC","CS25"
"2895","PARENT","PIERRE","CS29A"
"2893","DANQUEA AUX","OLIVIER","CS29"
"2908","CHERET","SEND IT","CS25"
"2900","SATAN","CHRISTOPHE","CS29"
"2887","CAUWET","SEBASTIEN","CS29A"
"2885","HERNANDEZ","MANUEL","CS23"
"2883","ZIELINGER","OLIVIER","CS29"
"2880","FEDERIEU","HENOIT","CS22"
"2871","DUSSUEL","ALEXANDRE","CS27"
"2872","BONN","JEAN MICHEL","CS24"
"2873","DUMONT","FRANCIS","CS24"
"2874","REY","PHILIPPE","CS29A"
"2875","IGNORATO","ROMAIN","CS24"
"2876","LAURENNE","FRANCK","CS29"
"2877","CONRET","Eric","CS20"
"2878","VUILLARD","CYRILLE","CS29"
"2881","KAUTZMANN","FABIEN","CS25"
"2882","RATAJCZAK","OLIVIER","CS29"
"2885","VIOS","LAURENT","CS27"
"2886","JUROZIAK","CYRILLE","CS29"
"2890","LE FOULGOC","LOIC","CS29"
"2892","VERLHAC","JEAN LUC","CS25A"
"2897","MEILLAND","FREDERIC","CS29"
"2898","MONTES","BASTIEN","CS29"
"2899","CHAIGNE","JEAN NOEL","CS29"
"2832","LOYER","JACQUES","CS29C"
"2825","MIONE","GUY","CS29C"
"2900","MILIN","DAVID","CS22"
"2917","MINART","MARMIUN","CS29"
"2918","TUTUNDJIAN","GUILLAUME","CS29A"
"2914","BOUKHARI","ALI","CS23A"
"2912","MARTINEZ","FLORENT","CS25A"
"2903","MOTTO","DANIEL","CS24"
"2792","MARTORILLO","FATMON","CS22"
"2787","BENTABOULET","ERIC","CS23"
"2758","MUNTANER","DIDIER","CS27"
"2704","LOMPECH","PASCAL","CS28"
"2763","CASAGRANDE","ERIC","CS20"
"2751","ARGENSON","DAVID","CS23A"
"2780","LEGLERC","NICOLAS","CS29"
"2773","DEN EUL","RONIE","CS25A"
"2770","CHANTOLARY","DENIS","CS23"
"2769","DE LA QUEVINE","GILLES","CS27"
"2765","BURGAUD","DAMIEN","CS24"
"2760","DUSEILLON","YVES","CS29"
"2756","CHAUVENET","ADRIEN","CS21"
"2756","BOURRE","PASCAL","CS25S"
"2753","KLEIN","LAURENT","CS24"
"2752","MELLAHER","GREGORY","CS29C"
"2749","BENDAOUD","KANIM","CS22"
"2747","HOSGIN","ANDRE","CS20"
"2746","FAUCHEZ","PHILIPPE","CS27"
"2745","HEINAUSEN","BENOIT","CS29F"
"2743","FERFEDRIDI","ALAIN","CS29C"
"2740","CURRAT","BRUNO","CS27"
"2735","ALLESTOY","LAURENT","CS23S"
"2734","HONNEMAYRE","FABRICE","CS24"
"2731","PILLY","XAVIER","CS25S"
"2729","DORECIN","NICOLAS","CS23"
"2727","TAMFERE","LUDOVIC","CS23"
"2724","KLUSHERTZ","ERIC","CS28"
"2723","GENTNER","EMMANUEL","CS25S"
"2722","REZANA","THIERRY","CS27"
"2719","KERGELHUE","JEAN RENE","CS29A"
"2717","REYNOUD","JOEL","CS20"
"2716","GONZALEZ","GEORGES","CS22"
"2714","ARROGAST","JEAN PAUL","CS22"
"2710","RENARD","U MICHEL","CS20"
"2711","FAUTET","LAURENT","CS23"
"2705","ROGER","NICOLAS","CS25S"
"2704","MILLE","JEAN FRANCOIS","CS24"
"2700","LANGELOT","JULIEN","CS23"
"2701","HUTIN","CHRISTIAN","CS23S"
"2700","MARCHELLI","PHILIPPE","CS29F"
"2696","TROUPILEST","JEAN CHRISTOPHE","CS29A"
"2696","ARMAND","JEAN FRANCOIS","CS29A"
"2695","COREAU","MATTHIAS","CS29F"
"2694","ALBERTINI","PHILIPPE","CS24"
"2692","GAGIER DUVAL","PASCAL","CS23S"
"2691","MARIE","LIONNEL","CS29A"
"2690","COREN","JONATHAN","JAMES","CS24"
"2688","FARHOL","RAPHAEL","CS24"
"2681","MOURRIEZ","SYLVAIN","CS22"
"2680","HIMEUR","FAROUK","CS21"
"2680","LECOURTOIS","BERTRAND","CS29C"
"2685","GORGA","LAURENT","CS29F"
"2686","NATTIER","ROMAIN","CS23"
"2682","DUTRANCOURT","CS22"
"2682","HADJARI","HENRI","CS27"
"2679","JOURNE","JEAN FRANCOIS","CS24"
"2678","TUCHAIS","ROLAND","CS29"
"2676","COIC","ALAIN","CS29C"
"2656","AGRET","ALAIN","CS23S"
"2653","LEROY","SEBASTIEN","CS29C"
"2651","DEEZ","BAPTISTE","CS23"
"2650","LESARIE","VINCENT","CS24"
"2646","BOUVIER","FREDERIC","CS21"
"2645","FOURCADE","VALENTIN","CS20"
"2635","FOUACHE","PHILIPPE","CS27"
"2633","LANOUET","THIERRY","CS29F"
"2635","RIGUIDEL","PHILIPPE","CS21"
"2633","DELPLANQUE","HUBERT","CS23"
"2632","NERARD","BRIGITTE","CS23S"
"2630","LECLERCQ RIENOA","ANTOINE","CS20"
"2629","LESAULNIER","JULIEN","CS23"
"2624","ELOY","MAXIME","CS23S"
"2623","TEILHARD","OLIVIER","CS29"
"2616","CHARFENTIER","EMMANUEL","CS24"
"2616","POCHOTTINOS","EMILE","CS25S"
"2612","LEMBEYE","PHILIPPE","CS29C"
"2603","CHATRIEUX","NORBERT","CS24"
"2600","LALLEMEND","YVES","CS25S"
"2599","COQUINOT","SEBASTIEN","CS24"
"2597","THOMASIN","MEDERIC","CS25S"
"2593","GALLARD","GUILLAUME","CS29F"
"2590","ELAS","BRUNO","CS23A"
"2585","FLORIN","XAVIER","CS24"
"2596","MORAS","PASCAL","CS23"
"2596","MARION","JEAN CHRISTOPHE","CS24"
"2586","CROSSET JANNY","PASCAL","CS22"
"2581","KER AMEAUN","JEFF","CS24"
"2578","MULOT","FRANCOIS","CS25"
"2573","DAUDON","FABIEN","CS23"
"2569","PELLUARO","FRANCK","CS29A"
"2564","WYSOCKI","PATRICK","CS25S"
"2562","GUIMBARD","ERIC","CS27"
"2561","THOMAS","GREGORY","CS21"
"2560","GANDONI","ROMAIN","CS23"
"2558","BOUSSEAU","GERARD","CS25A"
"2558","LAURENT","JACQUES","CS25C"
"2555","MERLE","MARC","CS24"
"2555","THIAUDIERE","FRANCK","CS24"
"2553","PARQUIER","JEAN MARIE","CS20"
"2551","MUOIGH","CHRISTOPHE","CS24"
"2548","LE FRIANT","DAVID","CS29F"
"2536","LILLE","ETIENNE","CS29C"
"2536","STROZYK","GERALD","CS29A"
"2537","LAUVERGNE","FLAVIEN","CS24"
"2531","FREMARTIN","PATRICK","CS29F"
"2530","DOLLE","FABRICE","CS24"
"2527","BONNOME","CHRISTOPHE","CS22"
"2525","CHARLOT","MARC","CS20"
"2524","CZERYRA","PHILIPPE","CS24"
"2519","MULLER","CLAUDE","CS24"
"2515","SANTY","FREDERIC","CS25"
"2511","MATHEY","MARIO","CS22"
"2509","TOURSONEN","JEAN JACQUES","CS25"
"2506","BOSSON","FLORENT","CS29A"
"2502","GOGUILLON","ERIC","CS25S"
"2494","LE BERRE","THOMAS","CS25A"
"2489","MONTERO","LIONEL","CS25A"
"2490","GOSSELIN","PHILIPPE","CS27"
"2487","PETAIN","NICOLAS","CS24"
"2486","MARTINS","PAULO","CS22"
"2482","NUBERTZ","CHARLES","CS25A"
"2480","BERJAMIN","MICHEL","CS20"
"2476","GREINER","DANIEL","CS20"
"2475","DUCHENOY","CHRISTOPHE","CS23"
"2473","VAN-OELE","PASCAL","CS25C"
"2471","ISELER","CYRIL","CS29"
"2467","FENNETEAUX","MIKAEL","CS25A"
"2467","LAMOTTE","STEPHANE","CS20"
"2466","PRUDHOMME","JACKY","CS23"
"2446","MERGIER","CHARLES REGIS","CS22"
"2431","HUBB","MICKAEL","CS23S"
"2427","SARRAB","ARNAUD","CS21"
"2414","CHATELS","PIERRE","CS29A"
"2411","DONDEAU","JEAN CLAUDE","CS23"
"2396","MEYER","SEBASTIEN","CS29F"
"2393","THIROUX","ISABELLE","CS29C"
"2391","LE QUER","MICKAEL","CS22"
"2390","BOYER","DOMINIQUE","CS29A"
"2365","BRUNNER","CEDRIC","CS29F"
"2365","ABITBOL","MANIE","CS22"
"2360","ROQUES","ALAIN","CS22"
"2345","PICMINOTY","JEAN","CS25A"
"2326","CIRADE","DAMIEN","CS22"
"2307","ROMEY","THIERRY","CS21"
"2339","BOUROELLE","PASCAL","CS25A"
"2334","VATIN","MICHEL","CS29F"
"2332","ROULET","PHILIPPE","CS23F"
"2326","NGUYEN","DAVID","CS29"
"2323","DOUZINIER","STEPHANE","CS29"
"2317","HEGO","JEREMY","CS23F"
"2307","GOMEZ","FRANCIS","CS25A"
"2296","NORTA","MICAAEL","CS24"
"2290","LASSALLE","PATRICE","CS29F"
"2286","STEUNENBERG","JEROME","CS23"
"2283","MOHI","JEAN CHRISTOPHE","CS29A"
"2273","MONGAT","PHILIPPE","CS25"
"2269","HATTIE","MICHEL","CS25A"
"2264","GUENIN","FABIEN","CS25S"
"2259","FAILLIER","JEAN MARC","CS29"
"2244","TESTEMENT","FABIEN","CS24"
"2241","BOURDET","THOMAS","CS29"
"2239","MILOSSI","SYLVAIN","CS22"
"2233","GEORGES","RAYMOND","CS29C"
"2230","REY","FABRICE","CS24"
"2236","GILLOT","PASCAL","CS20"
"2226","DE GLAS","AUDREY","CS29F"
"2197","FOUSSE","LAURENT","CS29F"
"2193","OUREUX","LAURENT","CS20"
"2178","DUVAL","DAVID","CS25A"
"2042","OUALID","RENAUD","CS23"
"2039","VELLOZZI","JEAN NOEL","CS24"
"2022","ALAMERCERY","DENIS","CS29A"
"1851","MORIN","DIDIER","CS23S"

Description des Cadeaux

CS20 : Flashback (port 15 frs)
CS21 : Point Blanc (port gratuit)
CS22 : Cassette vidéo fantastique (port 10 frs)
CS23 : Super Dupont – BD (port 10 frs)
CS24 : Dracula (port 10 frs)
CS25A/ CS29B : Hudson Hawk (port 10 frs)
CS25 : Spellcraft (port 15 frs)
CS27 : La cathédrale interdite – BD (port 10 frs)
CS25 : La Vache – BD (port 10 frs)
CS29A/ CS29C / CS29S : Stryker (port 10 frs)

GAME BUDGET A 119 F DISPONIBLE SUR AMIGA (Ajouter 15 FF de port pour un jeu, 20 FF de port pour 2 jeux Port gratuit a partir de 3 jeux).

F-19 STEALTH FIGHTER - EDITE PAR MICROPROSE - REF C01 – M1 TANK PLATOON - EDITE PAR MICROPROSE - REF C02 – F-15 STRIKE EAGLE II - EDITE PAR MICROPROSE - REF C03 – CHASE HQ II - EDITE PAR OCEAN - REF C04 – KNIGHT OF THE SKY - EDITE PAR MICROPROSE - REF C05 – GOLF - EDITE PAR MICROPROSE - REF C06 – FLAMES OF FREEDOMS - EDITE PAR MICROPROSE - REF C07 – DARKMAN - EDITE PAR OCEAN - REF C08 – ELF - EDITE PAR OCEAN - REF C09 – WILD WHEELS - EDITE PAR OCEAN - REF C010 – HUDSON HAWK - EDITE PAR OCEAN - REF C011 – SMASH TV - EDITE PAR OCEAN - REF C012 – COVER ACTION - EDITE PAR MICROPROSE - REF C013 – SUPER TETRIS - EDITE PAR MICROPROSE - REF - C014

GAMME BUDGET A 79 FF (Ajouter 15 FF de port pour un jeu, 20 FF de port pour 2 jeux. Port gratuit a partir de 3 jeux)

BATTLE STORM - EDITE PAR TITUS - REF C015 – CRAZY CARS II - EDITE PAR TITUS - REF - C016 – FIRE AND FORGET - EDITE PAR TITUS - REF - C017 – HOT RUBBER - EDITE PAR TITUS - REF C018 – KNIGHT FORCE - EDITE PAR TITUS - REF C019 – OFF SHORE WARRIOR - EDITE PAR TITUS - REF . C020 – PREHISTORIK - EDITE PAR TITUS - REF C021 – SWAP - EDITE PAR TITUS - REF - C022 – FIRE AND FORGET II - EDITE PAR TITUS - REF : C023 – TITAN - EDITE PAR TITUS - REF C024 – WILD STREETS - EDITE PAR TITUS - REF C025

EXCLUSIVEMENT RÉSERVE AUX MEMBRES DU CLUB – BON DE COMMANDE CI-CONTRE.

CLUB GEN4

Les jeux du mois à des prix Club

Exclusivement réservé aux membres du Club !

BILL'S TOMATO GAME

Edité par PSYGNOSIS

Jeu de réflexion / arcade - disponible sur Amiga
Prix public conseillé : 299 FF

Prix Club : 209FF

(frais de port inclus)
(Dans la limite d'un stock disponible)

Ref V006A

LEGACY

Edité par MICRO PROSE

Jeu de rôle / disponible sur PC
Testé page 40 (91%)
Prix public conseillé : 449 FF

Prix Club : 359 FF

(frais de port inclus)
STOCK LIMITE (15) EXEMPLAIRES

Réf : V001P

CIVILIZATION ST

Edité par MICRO PROSE

Jeu de stratégie / disponible sur ST
Prix public conseillé : 349 FF

Prix Club : 279 FF

(frais de port inclus)
STOCK LIMITE (150 EXEMPLAIRES)

Réf : V002S

X-WING

Edité par LucasArts

Jeu de simulation spatiale / disponible sur PC
Testé page 46 (92%)
Prix public conseillé : 399 FF

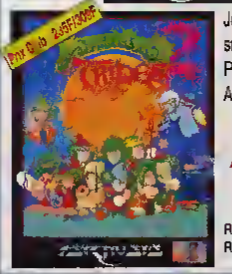
Prix Club : 329 FF

(frais de port inclus)

Réf : V003P

LEMMINGS 2

Edité par PSYGNOSIS



Jeu de stratégie/disponible sur Amiga et PC
Prix public conseillé : Amiga : 299 FF/PC : 399 FF

Prix Club : Amiga : 235 FF PC : 309 FF

(frais de port inclus)

Ref Amiga : V007A
Ref PC : V007P

CHAOS ENGINE

Edité par Mindscape

Jeu d'arcade / disponible sur Amiga
Prix public conseillé : 259 FF

Prix Club : 195 FF

(frais de port inclus)

Réf : V008A

THE GREATEST

Edité par Virgin GAMES

Compilation : Sur PC : DUNE / LURE OF THE TEMPTRESS / SHUTTLE Sur Atari ST : JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER / LURE OF THE TEMPTRESS / SHUTTLE Sur Amiga : DUNE / JIMMY WHITE'S / LURE OF THE TEMPTRESS – Prix public conseillé ST et Amiga : 349 FF/PC : 399FF

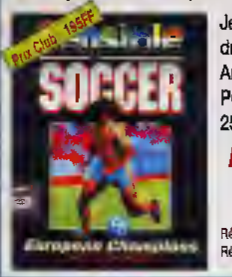
Prix Club : ST et Amiga : 279 FF / PC : 309 FF

(frais de port inclus)

Réf ST : V009S / Réf Amiga : V009A / Réf PC : V009P

SENSIBLE SOCCER

Edité par Mindscape



Jeu de sport / disponible sur ST et Amiga
Prix public conseillé : 259 FF

Prix Club : 195 FF

(frais de port inclus)

Réf ST : V004S
Réf AMIGA : V004A

SIMLIFE

Edité par Mindscape

Jeu de simulation / disponible sur PC
Prix public conseillé : 449 FF

Prix Club : 328 FF

(frais de port inclus)

Réf : V005P

Nos délais d'envoi sont de 10 jours maximum.

Nom : Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Pays : N° Carte Club :
J'ai un ☐ ST ☐ AMIGA ☐ PC 3"1/2

Je désire commander un ou des produits du Club, je joins un chèque à l'ordre de PRESSIMAGE *Signature (des parents pour les mineurs)*

MERCI DE BIEN VOULOIR DIFFÉRENCIER VOS REGLEMENTS : CHÈQUE SÉPARÉ SI VOUS COMMANDEZ DES PRODUITS

BON DE COMMANDE

(Exclusivement réservé aux membres du CLUB Gen4)
à renvoyer à PRESSIMAGE Club Génération 4 – 19, rue Hégésippe-Moreau, 75018 Paris

Designation	Reference	Quantité	Prix
		TOTAL GÉNÉRAL	

CLUB GEN4

-Les cadeaux -Les

COUPON CADEAUX

Vous pouvez bénéficier d'un cadeau par mois, pour cela, choisissez par ordre de préférence, ceux qui vous intéressent le plus. Nous nous efforcerons de vous satisfaire dans la limite des stocks disponibles. La liste des gagnants sera affichée sur notre serveur 3614 G4 à partir du 26 de chaque mois.

Référence 1 : |_|_|_|_|_|_|_|

Référence 2 : |_|_|_|_|_|_|_|

Référence 3 : |_|_|_|_|_|_|_|

Votre Numéro de carte

Votre Nom

A retourner au CLUB GEN4, PRESSIMAGE, 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS

Vous avez jusqu'au 18 avril 1993 pour nous faire parvenir vos bulletins. Nos délais d'envoi sont de trente jours minimum. G4 54

Offert par

15 exemplaires

Réf : C544

Frais de port : 39 Frs

Guerriers des etoiles : combats entre chasseurs stellaires dans l'univers de la Guerre des Etoiles.

Guerriers des étoiles vous place aux commandes des chasseurs TIE, des Ailes-X et de tous les principaux chasseurs stellaires de l'univers de la Guerre des Etoiles. Vous exécuterez des louvoiements et des tonneaux, vous onenterez vos déflecteurs et esquiverez les tirs ennemis, avant de répliquer ... Votre vaisseau et vous-même serez poussés dans vos derniers retranchements, alors que vous vous battrez pour l'avenir de la galaxie

Offert par

10 exemplaires

Réf : C545

Frais de port : 39 Frs

Inutile de vous présenter cette célèbre trilogie ! Retrouvez le trio de choc (Han Solo, Luke Skywalker et la princesse Leïa) dans leurs mondialement célèbres aventures.

La guerre des étoiles, l'empire contre-attaque et le retour du Jedi en version intégrale chez vous grâce au Club Gen 4 !

3615 FOX

Offert par

Réf Body : C548

Réf Kali : C549

Frais de port : 10 Frs

BODY

Découvrez Madonna dans Body, un grand polar où le meurtre et le sexe sont rois. Cahier-photos scellé à l'intérieur. (50 exemplaires)

LE CHANT DE KALI

Une histoire de secte et de mafia ; des cadavres ramenés à la vie, des poètes noyés qui ressuscitent, une déesse dévoreuse d'âmes.

Et des endroits maléfiques qui ne devraient pas exister ... (60 exemplaires)

Offert par

30 exemplaires

Réf. Bitmap

ST : C551S / Amiga : C551A

Ref. Mega F : Amiga : C550A

Réf. Fire : ST : C552S / Amiga : C552A

Frais de port : 16 Frs

FIRE & ICE : "Suten se félicita en son for intérieur. C'était la cachette idéale. Déjà adoré par la population humaine indigène, il pourrait rester ici sans être importuné. Il avait besoin de se reposer quelque temps. Le voyage avait été long : plus de 12 années lumières à travers le froid de l'espace ..."

THE BITMAP BROTHERS - vol.1 : Mindscape vous gâte ce mois-ci en vous offrant une compil comprenant les trois jeux suivants : Xenon (shoot'em up), Cadaver (arcade-aventure) et Speedball 2 (jeu de sport).

MEGAFORTRESS : Le premier simulateur de vol en bombardier aussi perfectionné

Offert par

30 exemplaires

Réf PC : C553P

Réf. Amiga. C553A

Réf ST : C553S

Frais de port : 16 Frs

PUSHOVER :

Dans Pushover, vous faites la connaissance de Colin Curty et d'une nouvelle superstar, G.I ANT, le personnage le plus dynamique et le plus attachant de tous les jeux vidéo. Résolvez une série d'énigmes délicates et instructives en utilisant des dominos superpuissants placés dans une série de thèmes conçus de manière sensationnelle.

Pushover et G.I. ANT : à eux deux ils forment la combinaison gagnante !

cadeaux - Les cade

LE CADEAU DU MOIS

Offert par FOX VIDEO 3615 FOX

20 exemplaires
Réf : C546 – Frais de port : 16 Frs

POINT BREAK L'AVENTURE JUSQU'AU POINT DE NON RETOUR

A Los Angeles, le FBI est sur les dents : pour la 26ème fois, une banque a été cambriolée par le même gang, portant des masques de présidents américains ; du travail de pro réalisé en 90 secondes sans violence ni bavure ... et sans laisser de traces. Pourtant, à l'aide d'infimes détails, un jeune agent du FBI, Johnny Utah découvre que les gangsters sont probablement des pros du surf. Il décide d'infiltrer ce milieu étrange et violent, composé de clans. Il va y rencontrer Bohdi, un pro parmi les pros, qui va l'initier au goût du danger, à la recherche de la parfaite maîtrise de soi. Pris entre sa mission et son attirance pour l'aventure et le risque ultime, Johnny va-t-il dépasser le point de non retour ?

Offert par Delphine Software International & P.P.S.

20 exemplaires – Réf : Amiga : C556A – Réf : ST : C556S
Frais de port : 16 Frs

LA COMPIL OES RECORDS :
Retrouvez 3 jeux excellents grâce à PPS et le Club Gen 4 : Lotus Turbo Challenge 2, Heroquest (édités par Gremlin Graphics) et Croisière pour un cadavre (édité par Delphine Software). De quoi occuper largement vos longues soirées de printemps !

L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✔ Le pin's Génération 4 : là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !
- ✔ Les cadeaux surprises du Club : tous les mois des supers cadeaux du Club.
- ✔ Des prix réduits sur tous les produits du club.
- ✔ L'abonnement automatique à Génération4.
- ✔ Jusqu'à 80 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !
- ✔ Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.

IMPORTANT

COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhésion situé page 15 accompagné de votre règlement. En échange, le club vous enverra votre carte de membre et votre pin's.

Offert par IDEAL

10 exemplaires
Réf : C547
Frais de port : 41Frs

SUPER SOAKER 20
LE VRAI, L'AUTHENTIQUE !!!
Le plus fantastique des canons à eau !
Il tire à plus de 7 mètres, alors, les mecs, planquez-vous et gare aux inondations !
le fonctionnement est simple : remplis le réservoir aux 2/3 avec de l'eau et visse la goupille de pressurisation. Actionne la pompe pour créer de la pression dans le réservoir. Plus tu pomperas, plus il y aura de la pression et plus ton pistolet tirera loin. Appuie sur la gâchette pour envoyer un jet d'eau super puissant et incroyablement précis!

Offert par Sony Music DEPARTEMENT VIDEO

10 exemplaires
Réf : C554
Frais de port : 39Frs

COSMOS 1999, la rencontre explosive de deux couples mythiques : Martin Landau / Barbara Bain, Gerry et Sylvia Anderson, créateurs des "Thunderbirds". Cette série retrace les aventures époustouflantes des 311 hommes et femmes de la base lunaire Alpha, qu'une explosion nucléaire a condamnés à errer dans l'espace, à la recherche d'une nouvelle Terre.
12 épisodes en 4 vidéos.

CONCOURS

GRAND CONCOURS ENTITY

PARTEZ A LA RECHERCHE DE ENTITY ET GAGNEZ UN MINI DISC SONY, UN COMPACT DISC PORTABLE ET DE TRES NOMBREUX JEUX LORICIEL...

1er prix : un mini-disc Sony
2ème prix : un lecteur de Compact Disc portatif
3ème au 5ème prix : 3 logiciels de jeu à choisir dans la catalogue Loriciel
6ème au 20ème prix : 1 logiciel de jeu à choisir dans la catalogue Loriciel

QUESTIONNAIRE :
1/ Quel est le nom de l'héroïne de Entity ?
2/ Quelle planète est menacée par Entity ?
a) Pluton b) La Terre c)Mars
3/ Qui a testé Entity dans Génération 4 ?
a) Christian b) Didier c) Olivier
4/ Lequel de ces mondes ne fait pas parti du jeu ?
5/ Combien de niveaux y a t'il dans le jeu ?
a) 3 b) 4 c) 5

fnac

LORICIEL

RÈGLEMENT DU CONCOURS
1/ Loriciel SA organise en collaboration avec la Fnac et Génération 4 un grand concours sur le jeu "Entity".
2/ Ce concours est ouverts à tous sans obligation d'achat. Seuls les membres de Loriciel Génération 4 et de la Fnac en sont exclus.
3/ Les bulletins de participation se trouvent à l'intérieur des jeux "Entity" vendus à la Fnac, dans Génération 4 N°54 ou sur simple demande au près de Loriciel.
4/ La date de cloture du concours Entity est fixée au 31 août 1993, le cachet de la poste faisant foi.
5/ Seuls les bulletins renvoyés avant la date de cloture à : LORICIEL SA, Concours Entity, 7, rue du Fossé Blanc, 92624 Gennevilliers Cedex pourront être pris en compte.
7/ Le réglement de ce concours a été déposé auprès de Maître Meissonnier, Huissier de justice, 12 place de la Bastille, 75011 Paris.
8/ En cas d'égalité, les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué en présence de Maître Meissonnier.
9/ Les gagnants de ce concours seront prévenus individuellement par Loriciel.

GEN 4

SI VOUS ETES

ENERGIQUE ET CREATIF,

DYNAMIQUE ET DETERMINE,

AMBITIEUX ET PASSIONNE,

ET DESIREUX DE PARTICIPER

AUX PLUS BEAUX DES PROJETS

SUR PC CD ROM, 3DO

ET NINTENDO SNES

PROGRAMMEUR OU GRAPHISTE,

REJOIGNEZ L'EQUIPE LORICIEL !

Dans le cadre de son développement, LORICIEL recherche *3 graphistes et 8 programmeurs sur PC CD ROM, SNES et 3DO*

Si vous êtes intéressés contactez-nous au plus vite *Bernard DURAND au 16 (1) 46 88 28 38*

ou envoyez-nous C V et lettre de motivation à :

LORICIEL, 7 rue du Fossé Blanc, 92 624 GENNEVILLIERS CEDEX

LORICIEL

Devenez membre du Club

L'AVANTAGE D'ETRE MEMBRE

- ✔ **Le pin's Génération 4 : là, tout de suite, maintenant, c'est gratuit !**
- ✔ **Les cadeaux surprises du Club : tous les mois les super cadeaux du Club.**
- ✔ **Des prix réduits sur tous les produits du club.**
- ✔ **L'abonnement automatique à Génération4.**
- ✔ **Jusqu'à 80 francs de réduction sur l'abonnement juste pour vous faire plaisir !**
- ✔ **Des réductions sur les produits dans tous les magasins agréés Club Gen4.**

COMMENT DEVENIR MEMBRE DU CLUB GEN4 ?

Très simple, il suffit de nous envoyer votre bulletin d'adhesion ci-dessous accompagné de votre règlement. En échange, le club vous enverra votre carte de membre (valable 1 an) et votre pin's.

BULLETIN D'ADHÉSION

A RETOURNER AU CLUB GÉNÉRATION 4, PRESSIMAGE, 19, RUE HÉGESIPPE-MOREAU, 75018 PARIS

Nom : Prenom : Age :

Adresse

Code Postal Ville Pays

J'ai un minitel ☐ oui ☐ non J'ai un 01 Amiga, 02 ST, 03 PC 3"1/2

☐ **Abonnement au CLUB et à GÉNÉRATION 4 : 400F** pour 11 numéros (582F pour l'étranger)

Je paie par ☐ Cheque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de PRESSIMAGE

Signature (des parents pour les mineurs)

GEN4

GEN 4 MAGAZINE

veau hé
Goal, la suite de
Second Samuraï chez Psy
gatés. X-Wing de LucasArts est le je
l'arrivée de Betrayal At Krondor, Legacy, Chuck Ro
Côté REPORTAGE, découvrez les nouveaux produits de Co

Arcade

? KEZAKO

YO ! : on pousse un rappeurs.
RAP : maladie qui attaque directement les articulations.
RAPPEURS :
Tit. se dit d'une personne atteinte de la maladie du rap.
Tam. se dit d'une personne [illegible] qui s'en sort survivante.
MICHEL : créateur de Rap qui possède tous les disques du genre.

Yo ! Joe ! Le nouvel R

Il y a quelques mois, Hudson, l'éditeur japonais, créait une filiale micro-informatique en Allemagne pour produire des jeux originaux sur micro et des adaptations de jeux existant déjà sur console ; Hudson Soft. Après avoir découvert l'hilarant Dynablaster et le fort sympathique BC Kid, Hudson débarque de nouveau dans nos colonnes avec Yo ! Joe ! Yo ! Yo ! Voilà le cri de ralliement de la plupart des rappeurs en tous genres. Après l'arrivée des hardos avec le jeu Motorhead de Virgin (au fait, à quand Gun's & Roses ?), on découvre maintenant le rap sur micro. Curieusement, les deux personnages ont un look typiquement japonais comme ce qu'on trouve dans certaines "mangas" (Akira par exemple). On est bien loin du look agressif du rappeur

original noir américain. Mais laissons ces considérations vestimentaires pour parler un peu du jeu, ce qui vous intéresse en premier lieu (je pense !).

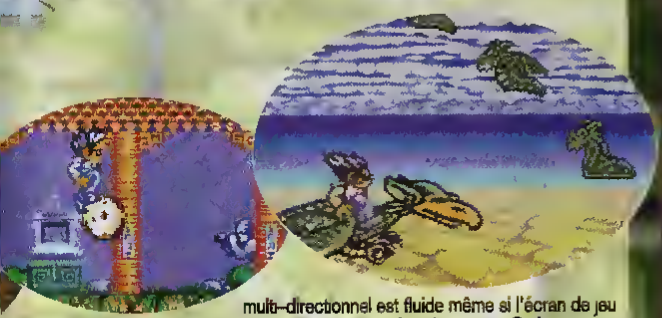
Yo ! Joe ! est un jeu de plate-forme comme on les trouve habituellement sur console. Vous dirigez vos deux héros rappeurs à travers de nombreux tableaux tous plus immenses les uns que les autres. Comme de bien entendu, vous allez les parcourir avec agressivité et le désir de tout casser. Je vais vous épargner le scénario qui vous aurait donné le but de votre mission puisque, de toute façon, je ne le connais pas. Cependant, la préversion de Yo ! Joe ! laisse augurer d'un soft de grande, voire de très grande qualité ludique (je crois que je deviens un peu trop sérieux par moment, rappelez-moi à l'ordre de temps à autre, ok ?).

Yo ! Joe ! rappelle furieusement Rick Dangerous, le fantastique hit de Core Design. En effet, les héros, donc vous, vont parcourir des tas de décors souvent exotiques comme l'Egypte, la Chine, et bien sûr les quartiers de rappeurs aux States comme le Bronx ou Harlem à New York. Les adversaires et autres rigolos de service qui croient que vous arrêter sera chose aisée, vont s'en prendre plein la gueule, ouais ! On va tout péter (dixit le commandant Sylvestre qui a vu le jeu et qui s'est défoulé comme un fou ! C'est dommage BHL n'a pas voulu car cela risquait de porter atteinte à sa coiffure !).Truffé de pièges en tous genres comme ces pans de murs qui vous tombent dessus ou encore ces salles

innondées et remplies de bestioles extrêmement dangereuses, la fin de l'aventure risque d'être difficile à atteindre. J'ai dit difficile mais pas impossible. De ce qu'on peut voir de la préversion PC et Amiga, Yo ! Joe ! possède déjà une réalisation clean, quoique certains graphismes seraient à améliorer. Le scrolling

Les NEWS du mois, avec l'arrivée prochaine du nou-
ros de Hudson Soft, mais aussi
Kick Off chez Virgin, où encore
gnosis. Côté TESTS, vous êtes
u du mois, mais n'oublions pas
ck 2, Body Blows et j'en passe.
re Design, Krysalis et Microïds.

udson Soft !



multi-directionnel est fluide même si l'écran de jeu est un peu réduit, ce qui est fort dommage. Ce jeu est d'ores et déjà très prenant et devrait gagner en jouabilité d'ici sa sortie officielle. La grande surprise vient de la version PC qui, avec ses scrollings fluides et ses animations rapides, laisse loin derrière tout ce qui s'est fait jusqu'à présent sur cette machine. Bref, sur PC, si vous vouliez un jeu de plate-forme digne de ce nom, Yo ! Joe ! semble tout indiqué (attendez le test définitif tout de même !). Sur Amiga, bien que moins impressionnant puisque moins rare, Yo ! Joe ! sera probablement un jeu aussi plébiscité que le fut Rick Dangerous.

Top Gen

AMIGA

1	Zool	2	Sensible Soccer
3	Another World	4	Flashback
5	Project-X	6	Turbo Lotus 3
7	Street Fighter 2	8	Monkey Island 2
9	Legend Of Kyrandia	10	Lemmings 2

PC

1	Alone In The Dark	2	Indiana Jones 4
3	Wing Commander 2	4	Civilization
5	A-Train	6	Ultima 7
7	Monkey Island 2	8	Comanche
9	Grand Prix	10	Epic

ST

1	Vroom	2	Another World
3	Sensible Soccer	4	Epic
5	Hook	6	Ishar
7	Street Fighter 2	8	Crazy Cars 3
9	Lemmings	10	Robocop 3

BULLETIN DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez. Renvoyer vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

Nom : .....

Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Machine : AM PC ST

Arcade

Second Samurai

Sepukku mieux que le premier ! ! !

Le fondateur que vous pouvez voir ici se dépêcher, ce qui est tout de même étonnant même sur Amiga. Second Samurai réserve bien des surprises dans ce genre !

Il aura fallu plus d'un an et demi à l'équipe de Vivid Image pour être en mesure de nous montrer les premiers éléments de la suite de The First Samurai. Le jeu ne sortira pas avant quelques mois. Pour l'instant, sur Amiga et sur PC, aucun n'a ne nous pas tout montrer dès maintenant !

Sachez cependant que le jeu semble largement supérieur à son petit frère, avec seulement 16 couleurs utilisées pour le second Amiga, mais comme vous pouvez le constater, on n'y a vu que du feu ! La grande nouveauté vient du mode deux joueurs, qui permettra à deux personnes de s'affronter en même temps sur le même écran. Utilisé en ennemis dans le jeu d'arcade drôle et prometteur, les deux joueurs auront alors une liberté de mouvements plus grande les uns par rapport aux autres. Vous aimez les gros sprites bien animés ? Vous allez être servis ! Rendez-vous dans quelques mois ! ■

Sport

Kick Off 3 est mort

Dino Dini, le génial auteur de la série des Kick Off, va bientôt frapper à nouveau dans le milieu de la simulation de sport avec, non pas Kick Off 3, mais Goal ! Et oui, après plusieurs années de bons et loyaux services pour Anco, le petit Dino est passé chez Virgin, et c'est donc chez l'éditeur anglais que Kick Off 3 sortira finalement, sous la nom de Goal ! Quoi de neuf au programme ? Tout d'abord, le jeu a été entièrement réécrit, contrairement à Kick Off 2 qui reprenait beaucoup de routines du premier. Le jeu a semble-t-il énormément gagné en rapidité, et ce aussi bien sur Amiga que sur ST. La grosse nouveauté vient du fait que l'ordinateur peut, si vous le désirez, sélectionner le meilleur style de vue : vue classique à la Kick Off 2 pour les actions non dangereuses, les dégagements, les touches ou les corners, vue rapprochée dès que l'on approche des buts. Vous pouvez également sélectionner vous même, à tout moment, lequel des deux modes vous convient le mieux. En mode zoomé, les joueurs sont bien plus détaillés et l'action devient plus réaliste. Côté options, les joueurs peuvent maintenant accélérer avec la balle au pied, une innovation de Dino Dini, qui nous réserve encore quelques surprises. Plus de détails prochainement, le jeu sortant fin mai.. ■

! Vive Goal !

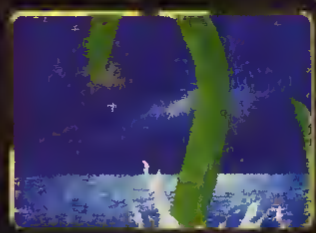
Les Bests

Voici les bits des derniers numéros, les jeux qu'il serait vraiment dommage de rater.

ALONE IN THE DARK
Infogrames est un jeu d'aventure d'un genre nouveau. Vous promenez votre personnage dans un univers en 3D d'un réalisme fou ! Le jeu événement de 1992, il a été élu meilleur jeu d'aventure.

LEMMINGS 2 est enfin disponible sur Amiga, et arrive bientôt sur PC. Plus qu'une suite, c'est véritablement un nouvel événement dans le milieu du jeu vidéo, avec un renouvellement complet du jeu et une durée de vie exemplaire. Surprenant !

PRIME MOVER toujours de Psygnosis est la nouvelle course de moto du moment. Depuis Super Hang-On, on ne s'était jamais aussi bien amusé sur Amiga, avec de nombreux circuits, des motos variées, et une réalisation soignée.



SHADOW OF THE COMET
Infogrames est un jeu d'aventure à la réalisation soignée, mais qui brille surtout à être connu pour son scénario très prenant et original, basé sur le jeu de rôle lovecraftien de Cthulhu Effrayant !

SLEEPWALKER Ocean est "LE" jeu d'arcade plate-forme du moment. Vous dirigez un couple chien-humain qui doit faire face à une invasion de monstres complètement délirante et sympathique. Drôle, beau et sonore, bien réalisé sur Amiga.

ULTIMA UNDERWORLD 2 est l'aventure la plus récente d'Origin. Vous allez explorer des kilomètres de souterrains, dans un jeu où vous plongez dans l'action plus vite, plus rapide et plus simple que le premier, une référence en la matière, sur PC !

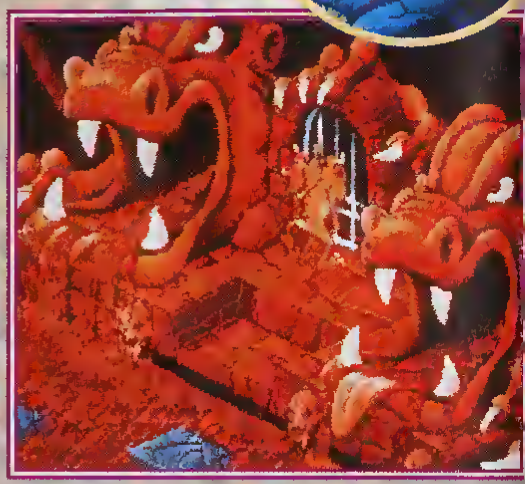
Arcade

Litil Divil

Li pitit démon di Gremlin

Ioici venir sans crier gard un des personnages les plus fous du monde des jeux vidéo. Son nom : Morris Axel Ansell Dopolopagus, plus communément appelé Mad Mo. Son rêve : trouver l'Atlantis et tous les secrets et trésors renfermés dans cette mystérieuse cité. Sa chance : une étrange porte en granit, recouverte de hiérogliphes, se trouvant dans sa cave. Ayant bu de l'eau maléfique, notre petit garnement se retrouve affublé de cornes, de crocs et d'une paire d'ailes, ressemblant trait pour trait aux démons originaires des diverses mythologies.

Pour retrouver son apparence humaine, une seule solution : pénétrer dans la cité perdue sous-terraine et trouver la fontaine enchantée. Malheureusement pour lui, il va devoir affronter un nombre hallucinant de dangers et de monstres ! A travers cinq niveaux, vous mènerez donc ce charmant petit personnage dans les dédales de couloirs et de salles qui composent cette mystérieuse cité démoniaque. Les pièges seront nombreux, mais les trésors importants. Les ennemis seront féroces mais les armes



Aventure

Black Sect

Ce pays envoutant qu'est le Périgord, outre ses merveilles gastronomiques (Foie gras, Confit de Canard...) est aussi le lieu de prédilection de certaines sectes étranges, selon nos sources chez Lankhor. Votre grand-père, le Patriarche du village d'Issegeac vient d'être mystérieusement assassiné et le grimoire qui protégeait les villageois de tous les maléfices a disparu! Une mystérieuse Secte Noire semble envahir petit à petit toute la région et des choses étranges commencent à arriver. Vous allez donc intervenir en personne, pour enquêter, trouver l'entrée secrète du château de cette secte, découvrir ce qui est arrivé à votre grand-père et retrouver le grimoire enchanté. Inutile de vous dire que votre retour dans le pays ne va pas être des plus aisé ! Mélangeant folklore, envoûtements et mystères, voici un produit qui promet d'être passionnant. Vous l'avez compris, Black Sect (La Secte Noire) est le prochain jeu d'aventure de chez Lankhor, les éditeurs des merveilleux Manoir de Mortevielle et de Maupiti Island.

En développement depuis plus de deux ans, ce nouveau produit est prévu aussi bien sur Amiga et ST (en 16 couleurs) que sur PC (photos en mode VGA 256 couleurs) pour fin mai. Vous découvrirez ainsi 34 lieux particuliers, remplis d'animations et de bruitages, donnant une véritable vie à ces écrans. L'essentiel du jeu sera constitué par l'interaction du héros avec les autres personnages, une certaine dose d'intelligence et de finesse étant demandée au joueur ! Utilisant une inteface "drivée" entièrement par la souris, Black Sect fait parti de ces jeux d'aventures au scénario fouillé et prenant, avec des écrans statiques (pas de scrolling), mais une histoire qui vous fait revenir tout naturellement plusieurs fois à chaque endroit.De l'aventure à gogo pour les gagas du genre. ■

variées. Nous n'avons pas encore vu bouger tout cela, mais les graphismes sont d'ores et déjà à classer dans le Top des Top. Le joueur devra à la fois faire preuve d'intelligence, de reflexes et de chance. Vous aurez ainsi des dizaines et des dizaines d'énigmes, de puzzles et de combats, au cours d'un jeu qui n'est pas sans rappeler apparemment le Heimdall de Core Design. Les développeurs de chez Gremlin nous ont assuré qu'ils faisaient un énorme effort sur l'animation des personnages et la jouabilité. Prévu sur PC dans un premier temps (cf la photo sur cette page), ce jeu devrait ensuite être décliné sur Amiga, en 32 couleurs, une version 1200 étant fortement envisageable. ■

JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE

36 68 68 88

36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

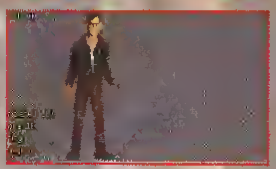
...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

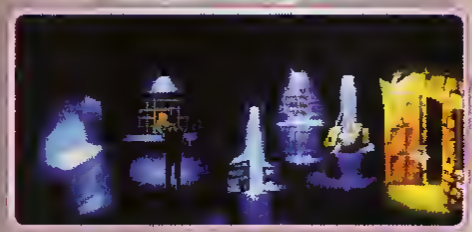
Aventure

Innocent Until Caught

Psygnosis plaide coupable



Innocent Until Caught est le nom du tout premier jeu d'aventure développé chez Psygnosis sur PC dans un premier temps. 4 artistes, deux programmeurs et un concepteur travaillent depuis quelques mois déjà sur ce produit. Utilisant leur propre interface de jeu, nommée Interapective, les développeurs peuvent ainsi définir chaque personnage comme un acteur et lui attribuer un scripte et une attitude pour chaque endroit. La sortie du produit en français est prévue pour Août. Cela nous laisse pas mal de temps pour vous en reparler mais il s'avère d'ores et



déjà qu'une fois de plus, la qualité et l'originalité seront au rendez vous ! L'interface de jeu rappelle les classiques du genre, en l'occurance les produits Sierra, Lucasfilm et Dolphine. Se jouant entièrement à la souris, vous pourrez avec le bouton de droite faire défiler les divers icones correspondants aux actions possibles. A noter l'option examiner, qui donne accès à un zoom en bas à gauche, décrivant plus précisément le lieu que vous regardez. Avec des endroits occupant plusieurs écrans de large, des effets d'ombres et de lumières en temps réel sur les personnages, un humour décapant (dû au redoutable Nick Wild), voici un jeu qui devrait faire couler beaucoup d'encre ! ■

Arcade

Super frog

Super batracien apprivoisé

Après l'excellent Body Blows testé ce mois-ci, Team 17 devrait très bientôt faire à nouveau un malheur grâce à un crapaud super-héros se nommant Superfrog ! Ce personnage verdâtre et bondissant, part en effet affronter les seides ennemies mises sur son chemin, pour trouver un certain nombre de jetons autorisant son passage à la zone suivante. Pour se débarasser des adversaires, notre ami pourra leur sauter

sur le paletot ou leur lancer un Spud, cartes pas irakien, mais tout aussi dangereux. Il s'agit d'une petite boule que votre crapaud d'amour projetera dans toutes les directions. Vous aurez droit aux habituels bonus, pièges et salles secrètes, peuplées d'une faune plutôt hostile. L'animation des sprites semble être une fois de plus un des points forts du jeu, à la fois variée et drôle, mais c'est sans conteste la vitesse de scrolling qui risque d'en surprendre plus d'un. ■

RETROUVEZ DANS

power

TACTICS

LES PLUS CAPTIVANTS DES JEUX DE STRATEGIE DE TOUS LES TEMPS.

SARGON 5

A la fois maître et prisonnier des échecs.

HUNNBUCA

Imaginez une chasse au trésor dont les limites seraient la terre entière...

SHANGHAI II

Succombez à une passion vieille de 3000 ans : le mah-jong.

CUTSSPLAYER 2150

Un programme d'échecs puissant, varié, et particulièrement rapide.

PICK'N PILE

Un savant mélange d'astuce, d'adresse, et de réflexes.

Cette collection disponible sur PC 3,5", dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

UBI SOFT

Entertainment Software

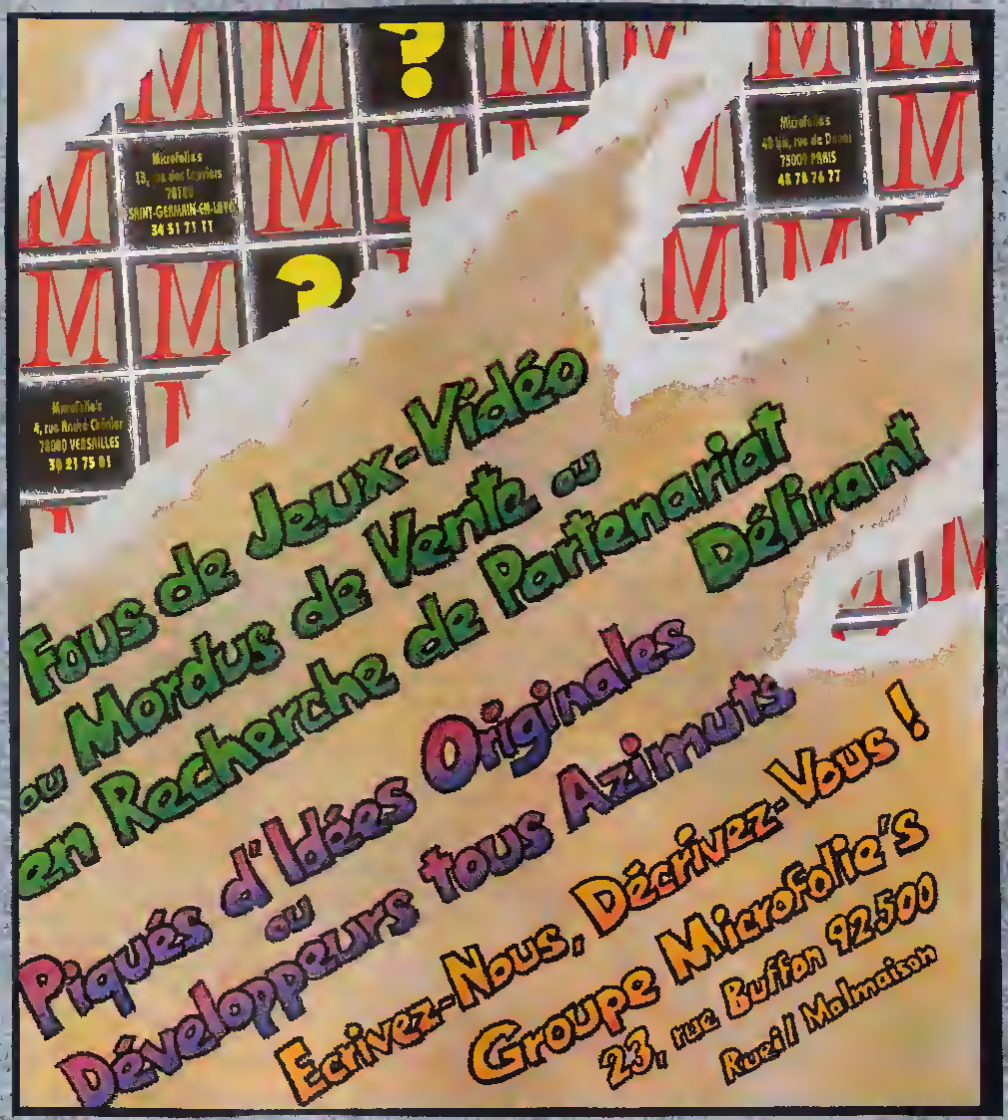
28, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil sous Bois

Tél : 48 57 65 52

Microfolie's

Tomorrow is NOW !

"Interactiv' Concept"
jeux vidéos



Découpez ces coupons !

VOUS SAUREZ BIENTÔT POURQUOI ...

Déposez ou renvoyez la partie B à l'une des trois adresses Microfolie's ci-dessus et conservez précieusement la partie A

Microfolie's

A

Nom
Prénom
Adresse

Code Postal Ville
Téléphone
Date de Naissance

B

Nom
Prénom
Adresse

Code Postal Ville
Téléphone
Date de Naissance

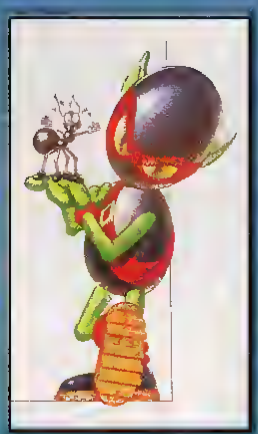
EN BREF...

Sonic le Comics !

Les jeux vidéo frappent de plus en plus fort ! Pour contrer les nombreuses sorties des dessins Nintendo, aux Etats-Unis, voici Sonic The Hedgehog, la BD. C'est très mal dessiné, le scénario est débile, bref ça devrait bien plaire aux aficionados des consoles !

Zool, le retour

Dans une récente interview d'un confrère anglais, Ian Saward, président de Gremlin Graphics, parlait de Zool 2. "Le jeu n'est pas fini par le même groupe qui le premier" explique-t-il "mais toute la bande travaille sur le projet. Il est peut-être prématuré à penser à Zool, Zuk, Zuk et Jamie dans Turbo Lotus et la Zoolette que l'on voit à la fin du premier jeu, mais ce sera le second version image. Le jeu pourrait s'appeller Super Zool, nous vous tiendrons au courant dès que nous en saurons plus !



LES PIRATES SONT DE RETOUR

En attendant d'avoir des nouvelles de Monkey Island 3, c'est Microprose qui remet les pirates à la mode avec "Pirates ! Gold", une nouvelle version du fameux programme de Sid Meier (l'auteur de Civilization). Le jeu consiste toujours à prendre en main la destinée d'un pirate, d'explorer les océans, les terres, de découvrir des trésors, de combattre en mer et j'en passe. Bien plus beau que l'original sorti il y a près de 6 ans, "Pirates ! Gold" sera disponible avant l'été sur PC.

VOLER COMME VOUS VOULEZ

[illegible]

JURASSIC LEVELS

Rien à voir avec le Jurassic Park que nous prépare Ocean, puisque Jurassic Levels est le premier data-disk pour The Humans, le drôle de jeu de Mirage. Au programme, de nouveaux niveaux avec des dinosaures plus méchants, des ennemis plus rusés, des terrains plus complexes et des décors différents. La sortie est prévue pour mars sur Amiga, PC et ST.

UNIQUEMENT POUR 1200

Parmi les produits qui seraient fait spécialement pour le 1200, deux gros produits sont déjà annoncés. Le premier est James Pond 3, troisième épisode du poisson agent-secret, et qui se déroule dans l'espace. Le second n'est autre qu'Alien Breed 2 de Team 17. Quand on voit ce que cette équipe fait déjà avec un Amiga classique, on imagine sur 1200 ça devrait déménager...

LES HORRIBLES POMPEURS !

De la magie, une fille mystérieuse, un gros crâne... Et non, ce n'est pas Monkey Island 3. L'équipe d'Horrorsoft, déjà responsable de produits comme Elvira 1 & 2 ou Waxworks, prépare actuellement son premier jeu d'aventure animé ! Du nom de "Simon, The Sorcerer", ce jeu devrait sortir sur Amiga et PC avant l'été, et si le système de jeu ne vous rappelle rien, c'est que vous n'avez jamais joué à un jeu d'aventure LucasArts !

RETOUR AU CALME CHEZ LES AGRICULTEURS !

Les auteurs de Sim Citymania à leurs [illegible] Sim Farm. Il n'y a pas que l'écran et [illegible] Sim City Sim Farm. On [illegible] [illegible] [illegible]

PIRATE ET COMMERÇANT

Nous arrivant directement de Germanie, voici un jeu aux multiples facettes qui est resté longtemps dans les hit-parades de softs outre-Rhin. En voie de traduction en français, Le Patricien vous place à la tête de flottes marchandes, dans une course au pouvoir et aux richesses. Il faudra faire attention aux autres marchands, aux pirates et savoir gérer en même temps votre destinée politique pour devenir le maître incontesté de votre ville de départ. Ultra-complet, le jeu est actuellement en cours de traduction, mais il devrait constituer un des gros événements dans la simulation économique, avec une réalisation graphique assez impressionnante sur PC.

Samedi 24 avril : Stéphane Lavoisard, le grand Manie Tout de Gen4 viendra en personne pour présenter la nouvelle formule de Génération 4 et répondre à toutes questions. Samedi 1er juin: Un dossier spécial sur History Line et les jeux du genre devrait être à l'ordre du jour.

Nabat-Léon dans le feu de l'action

Vous aimez la guerre ? Pas nous ! A moins bien sûr qu'il ne s'agisse de conflits historiques lointains et célèbres comme dans Fields of Glory de chez

Microprose. La guerre des cents jours, qui succéda au retour de l'île d'Elbe de Napoléon en 1814, placera le joueur (ou les deux joueurs) dans le rôle d'un des trois principaux protagonistes de la bataille de Waterloo : Napoléon, Wellington ou Blucher (le prussien pour les incultes). Avec une interface souris complète et une réalisation digne des meilleurs produits du genre, voici que le printemps s'annonce comme des plus ensoleillés pour les stratèges en herbe !

MICRO ONDES, UNE VAGUE DE FOLIE

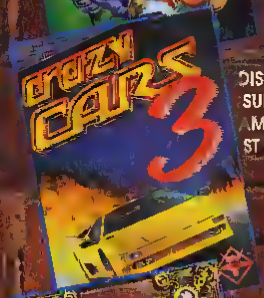
N'oubliez pas l'émission radio Micro Ondes, tous les samedis de 15h30 à 17h00 sur 88.2 Mhz, bande FM Parisienne, avec un sujet particulier chaque mois et un invité qui répondra à toutes vos questions. Vous êtes bloqué dans un jeu, vous voulez un renseignement ou vous voulez parler avec l'invité mystérieux ? Alors écoutez l'émission et appelez les animateurs, Stéphane et Laurent au 45 77 [illegible]. Le programme actuel est consacré [illegible] spécial sur la Compagnie des Glaces, [illegible] mental [illegible] glaciaire. Samedi [illegible] Chilcan [illegible] vous parlera des manèges de [illegible] Thrustmaster. Le rendez-vous en la matière pour les passionnés de simulations. Chaque semaine, le présentateur [illegible] sera [illegible], vous donnant des [illegible] informations sur cette rencontre et [illegible] part de la Terre et [illegible] [illegible] de [illegible] [illegible], prophètes, [illegible].

Overgame, c'est avec-avant l'avant-première des avant-jeux vidéo

[illegible] [illegible] [illegible] [

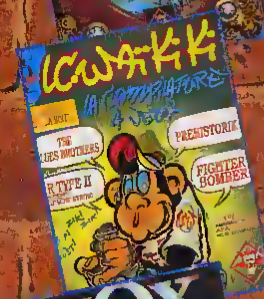
TITUS FÊTE SES 5 ANS...

DISPONIBLE SUR PC.



DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC.

DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC



DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC

DISPONIBLE SUR : AMIGA, ST et PC

*POUR L'ACHAT D'UNE DES NOUVEAUTÉS PRÉSENTÉES CI-CONTRE, TITUS VOUS OFFRE UN GRAND HIT EN CADEAU (INCLUS DANS LA BOÎTE)

Offre valable du 1er au 30 Avril 1993 sur les articles présentant le sticker "Anniversaire Titus"

...ET VOUS OFFRE 1 JEU GRATUIT !*

TITUS SOFTWARE

TITUS : 28 ter, avenue de Versailles, 93220 GAGNY.

FOX HITS

Violent

Gipsy

Voici venir sans crier gard un des personnages les plus fous du monde des jeux video. Son nom : Morris Axel Ansell Dopolopagus, plus communément appelé Mad Mo. Son rêve : trouver l'Atlantis et tous les secrets et tresors renfermes dans cette mysterieuse cité. Sa chance : une etrange porte en granit, recouverte de hieroglyphes, se trouvant dans sa cave. Ayant bu de l'eau malefique, notre petit garnement se retrouve affublé de cornes, de crocs et d'une paire d'ailes, ressemblant trait pour trait aux démons originaires des diverses mythologies.
Pour retrouver son apparence humaine, une seule solution : pénétrer dans la cité perdue sous-terraine et trouver la fontaine enchantee. Malheureusement pour lui, il va devoir affronter un nombre hallucinant de dangers et de monstres ! A travers cinq niveaux, vous mènerez donc ce charmant petit personnage dans las dédales de couloirs et de salles qui composent cette mysterieuse cite démoniaque. Les pieges seront nombreux, mais les tresors importants. Les ennemis seront feroces mais les armes variées. Nous n'avons pas encore vu bouger tout cela, mais les graphismes sont d'ores et deja à classer dans le Top des Top. Le joueur devra à la fois faire preuve d'intelligence, de reflexes et de chance. Vous aurez ainsi des dizaines et des dizaines d'énigmas, de puzzles et de combats, au cours d'un jeu qui n'est pas sans rappeler apparemment le Heimdall de Core Design. Les développeurs de chez Gremlin nous ont assuré qu'ils fariaient un enorme effort sur l'animation des personnages et la jouabilite. Prevu sur PC dans un premier temps (cf le photos sur cette page), ce jeu devrait ensuite être décline sur Amiga, en 32 couleurs, une version 1200 étant fortement envisageable.
"GIPSY – L'etoile du Gitan" – Enrico Marini/Thierry Smolderen – Publié chez Alpen Publishers

Enrico Marini est plein de talent. 23 ans et déja 4 BD à son actif. Apres les 3 tomes de la serie Olivier VARESE, il signe la 1er tome d'une nouvelle serie a la "patte" tres japonaise : Gipsy "L'Etoile du Gitan".
On est en plein 21ème siècle, Gipsy est camionneur. Il parle comme un routard et a un cœur presque aussi gros que la 3C3, la plus grande route du monde, qu'il va devoir traverser pour gagner sa vie. Il n'y restera pas longtemps sur la 3C3. Pour sauver sa peau, il va être obligé d'emprunter la TRANSPOLE qui coupe l'océan arctique. C'est dur. Les autres, les Selmer, lui colle au cul. Et sa soeur, fraichement sortie d'un pensionnat, ne lui facilite pas la tâche. Heureusement que "La Sorcière" est la. A eux deux, ils la traverseront cette foutue autoroute !

– Depuis quand dessinez-vous ?
– Depuis toujours. Mes premiers souvenirs remontent à l'âge de 2 ans! Mais, c'est vers 10/12 ans que j'ai commence

Rantanplan

Classique

Attention, le chien le plus bête de l'Ouest est de retour !! Pour sa quatrieme aventure sans Lucky Luke ni les Daltons, Rantanplan fait "Le Clown". Avec Douglas, le petit fils du Colonel Mc Weston, il part suivre la tournee du cirque Zampano
A l'occasion de la sortie de ce nouvel album, Morris, le pere de Rantanplan nous parle de son heros.

– Quand est apparu Rantanplan pour la premiere fois ?
– Cele remonte à 1962 au debut d'une aventure de Lucky Luke, intitulée "Sur la piste des Dalton". C'est un personnage du cinema qui m'a inspiré. Je me souviens dans les annees 60 de Rintintin, chien super intelligent. Un animal aussi parfait m'énervait un peu. J'ai donc crée un anti-Rintintin. C'est beaucoup plus drôle de prendre le contre pied
– Pourquoi avoir isole Rantanplan de Lucky Luke ?
– Il marchait tellement bien, comme tous les personnages bêtes d'ailleurs dans mes histoires, que l'on a estime, en 1987, qu'il méritait d'être sa propre vedette. Je recevais de nombreuses lettres de fans me demandant des nouvelles de Rantanplan quand il n'apparaissait pas dans un album de Lucky Luke. C'etait devenu un personnage à part entiere.
– Vous n'êtes pas seul a dessiner ?
– J'ai trouvé en effet un assistant. Ce qui n'est pas facile parce que l'on m'a souvent dit que j'ai un style de dessins difficile à imiter contrairement à d'autres auteurs comme Peyo par exemple. Moi j'ai toujours eu du mal, mais celui-ci s'en tire très bien. Mon rôle dans un album de Rantanplan est de tout superviser et de faire les corrections nécessaires. Mais je vous rassure pour Luky Luke c'est encore moi qui dessine.
– Que devient justement Lucky Luke ?
– Le prochain album, "LES DALTON A LA NOCE", sort en septembre. C'est une parodie du "Train sifflera trois fois", le grand wastern de Fred Zinnemann. C'est un film remarquable et avec Fauche et Leturgie, mes deux scénaristes, on a fait a mon avis du bon travail. J'ai pense un moment même prendre Garry Cooper comme personnage mais c'est délicat de le dessiner.

Greg A.T.

à faire de la BD. Plus tard, j'ai fait les Beaux-arts à Bâle, pendant 2 ans. Et j'ai suivi un apprentissage, pendant 4 ans, dans un atelier de graphisme.

– Vous aviez déjà édité une bande-dessinée ?

– Oui. A la fin de mon apprentissage, j'ai sorti la 1er Varese "La colombe de la place rouge".

– Comment avez-vous trouvé un éditeur?

– J'ai eu de la chance. J'ai participé au concours des nouveaux talents au Festival de Sierre en Suisse (l'équivalent d'Angoulême, en moins grand !) Je n'ai pas eu de prix mais Alpen m'a remarqué et m'a demandé de faire la série des Varesa.

– Donc, pas de galère ?

– J'ai cherché un style pendant 3/4 ans et j'ai fini par la trouver. Quand je commence une histoire, je le fais pour moi d'abord, il faut que ça m'amuse. J'ai toujours eu de bons échos de mon travail, par les dessinateurs. Mais c'est le public qui doit aimer, pas les dessinateurs! Apparemment, Gipsy marche bien, il est sorti en janvier et est déjà en rupture de stock. Pour quelqu'un qui commence, ce n'est pas si mal !

Comment travaillez-vous avec votre scénariste Smolderen?

On prépare la structure ensemble. Il me propose une idée, on discute, il ajoute des idées, moi aussi, jusqu'au moment ou il peut écrire l'histoire définitive. Il est important que je puisse ajouter des idées, je ne peux pas suivre un scénario mot pour mot. En travaillant ensemble on remarque des erreurs.

Et je ne me sens pas prêt à écrire une histoire seul.

– D'où vient cette "patte" japonaise ?

– J'ai grandi avec les dessins animés japonais. J'ai découvert les MANGA et j'en aime. Mais l'influence est autant européenne que japonaise. Le graphisme japonais est intéressant. Il y a un style qui donne du mouvement à la BD, une façon de traiter les yeux, la bouche qui donne une rapidité, qui font vivre le personnage. Dans mes BD, c'est ce que j'essaye de faire. En Europe, on travaille beaucoup sur les décors, souvent au détriment des personnages. C'est dommage. Je trouve que les personnages sont aussi importants que les decors. Les japonais l'ont bien compris.

– Des projets ?

– Oui. Je vais commencer à dessiner le T2 de Gipsy. Et le T4 d'Olivier Varese (fait avec le scénariste POP) va sortir en juin pour le Festival de Sierre. Il s'appelera "Le Parfum de Magnolia" Gipsy et Varese sont complètement différents. Varese touche peut-être les plus jaunes, alors que Gipsy est plus "adulte". Pour Gipsy j'ai énormément travaillé l'histoire, le côté action, psychologie et le graphisme aussi. Beaucoup plus que sur Varese. Par exemple, j'ai mis 1 an à terminer Gipsy alors que je mets 6 mois pour un Varese. Si le T4 de Varese décolle on continuera, sinon on arrêtera. Mais pour Gipsy il est prévu 3T, au moins!

A-K D.

N E W S

SUPERDUPONT T.2 de Solé, Loisel et Gotlib

C'est une réédition. Soit ! Mais lors de sa première édition "GENA" n'existait pas encore, et donc il n'avait pas été possible de vous dire tout le bien que l'on pensait de cet album. Superdupont, pour ceux qui ne le savent pas, est le français moyen type : hétéro, bagnolette et charcuterie. Sa principale mission : sauver l'Anti-France (représentée dans ce tome par les gentructuelles) qui s'acharne à détruire les vraies valeurs de notre fier pays. C'est pas beau ça ? Bon si, et drôle en plus !

JEUX POUR MOURIR de Tardi

26 août 1985, au Tremblay en région parisienne. Tout le monde est parti en vacance. Seuls quelques enfants orphelins de colonie sont restés à s'ennuyer. Parmi eux Cri, 15 ans, chef d'une bande à laquelle appartiennent la Fouine, Mémé et le Hérisson. Dans une maison, une femme de 74 ans est retrouvée morte... Adaptée du roman de Georges-Charles Verne, cette excellente BD nous dresse un portrait peu complaisant de la banlieue des années 50 (et maintenant ?!). Une longue intrigue (240 pages !) à ne pas manquer.

SIDA CONNECTION de Stassen

Le journaliste Marc Lefrançois enquête sur un dossier explosif : le trafic de l'or rouge. Des multinationales achètent chez des pays pauvres du sang pour le revendre aux pays riches. Une partie de ses produits est contaminée par le SIDA. Basé sur des faits réels, cet album montre un autre aspect du SIDA : celui des marchands de sang. Il contient une bonne dose d'humour dans la propagation de la maladie. Il n'y a pas de voyeurisme dans cette BD, simplement des faits, la sensibilité... Malheureusement !

L'ANGE DE MISERICORDE de Thaurnu et Dionnet

Dionnet est un des grands de la BD française ; ancien patron de "Métal Hurlant", il a travaillé avec Moebius, Bilal, Tardi et Manchette. Pour son premier album avec Thaurnu, il signe une folle histoire dans laquelle un représentant de l'église se prend pour un ange. Celui-ci croit que Dieu le veut médecin de tous les jours, donner la possibilité à tout un chacun d'une manière altruiste d'aider autrui à une hauteur, c'est lui donner, enfin, un moment calme. Dionnet, tous les vices réunis !!!

LE JOUR DES FOURMIS de Hermann Weriser

Après "Les Fourmis" qui a été traduit en 12 langues et mis au programme de certaines classes de l'Education Nationale, Werber pourrait se passionner pour les fourmis. Sur l'île Paradis, les scientifiques des insectes sont retrouvés morts dans des pièces fermées de l'intérieur. On découvre le monde fascinant des fourmis. C'est un véritable régal avec des chefs, des armées, des massacres et pour certaines un seul but : détruire les "Géants", surnom donné aux hommes.

PRINCE DU CHAOS de Roger Zelazny

Ce 6ième et (jamais) dernier acte du Cycle d'Ambre ne rend les mêmes ingrédients que les précédents : succession de combats, galère de l'héroïne, trahison, le tout rythmant les exploits de Merlin Corey... Sans se fatiguer volume sera sans surprises. Merlin qui est devenu héritier du trône du Chaos, cherche à préserver l'équilibre de l'univers et sauver celle qui l'aime. Pour cela il devra lutter en compagnie de son père et de ses amis contre les forces du Chaos.

Jango le fou

Vous passez une soirée ennuyeuse? Personne ne rigole? Mais, vous n'avez pas envie d'aller vous coucher? Que faire? Si vous avez un magnétoscope, la solution est à portée de mains : "Les incontournables de M. E.". Alors, vous passerez une soirée de folie.

Vidéo

Un fou ! Jango Edwards est definitivement fou ! La cassette "Les incontournables de M. E." nous laisse sur les rotules. C'est rapide, délirant et inclassable. Pendant quatre-vingts minutes Jango Edwards nous balade à travers une galerie de portraits hallucinants. C'est un clown complètement allumé. Il eclate de folie et nous la fait partager. Le ridicule ne tue plus, heureusement pour nous !
Il est notre "fou du roi". Il ose faire ce qu'on n'oserait pas. Comme ce soûlard qui est pris d'une soudaine envie de pisser. Mais les toilettes sont occupées. Va-t-il tenir la coup? Il se tord dans tous les sens dans son costume à carreau noir et blanc. Enfin, il accède au lieu sacré. S'ensuit une série de mimes avec un sexe imaginaire digne des fantasmes féminins les plus exaltés !
Sûr, si vous êtes coincés, vous n'aimerez pas. Jango est particulier. Son humour est du genre hexibo-pipi-caca-cotillons. Entre le vulgaire et l'éclat de rire, on hésite. Pas longtemps. Ce bonhomme de quarante-deux ans a du talent. Il est à la fois mime, chanteur, acrobate, danseur et passe allègrement d'un personnage à l'autre à travers les quatorze sketchs de la vidéo (édité chez Sony Music).
Il a une allure incroyable avec sa bouche peinte et ses longs cheveux hirsutes. Il faut le voir quand il déboule sur scène, entièrement nu, son sexe coincé entre ses cuisses en chantant "Hari Christmas" ! Autant que vous soyez prévenu : il lui arrive parfois de se retourner... Ou quand il porte un string paillete, perché sur une chaise, prêt a sauter dans un verre d'eau ! M. Edwards ne s'embarrasse pas de fioritures, c'est le moins que l'on puisse dire !
Le clown Jango n'a aucune moralité. Mais il sait aussi être sensible quand il se met dans le peau d'un cuisinier un peu niais qui libere un oiseau. C'est vrai, on est très loin de la sensibilité dans le sketch du camionneur bardé de bière. Il nous explique (en anglais!) comment apprécier ce breuvage. Pour ce faire, il ouvre une dizaine de canettes et les boit a toute vitesse. Vous imaginez bien que leur contenu n'arrive pas seulement dans la bouche de Jango. Pauvre public ! Un conseil : si vous allez voir son spectacle, il est en tournée début avril en province, ne vous mettez pas au premier rang. .
Le sketch du western est étonnant. Sans une parole il réussit a recréer l'univers d'un saloon avec tous les personnages : le shérif, le méchant, le pianiste et la danseuse. On les voit bien, là sous nos yeux. Le méchant, bouche de travers, accoude au bar. La danseuse, qu'il imite en ramenant ses cheveux sur le front et en levant la jambe. Le shérif, entrant dans le saloon avec un sourire bête sur le visage. Evidemment, il y aura un duel entre le méchant et le sherif. Qui commencera par de gentils coups de pistolet et qui finira avec grenades, bazooka, dynamite et la mort, eu relenb s'il vous plaît, du gentil shérif.
On vous aura prévenu, M. E. est fou à lier. "Etre clown, c'est comme faire l'amour avec de la sensibilité, de la tendresse, de l'excitation et enfin, une jouissance, une sorte de fête", déclare-t-il. Si vous passez une soirée ennuyeuse, sortez-là... la cassette !

"Les Incontournables de Mister E." édite chez Sony Music Vidéo - Vente
Voici venir sans crier gard un des personnages les plus fous du monde des jeux vidéo. Son nom : Morris Axel Anseli Dopolopagus, plus communément appelé Mad Mo. Son rêve : trouver l'Atlantis et tous les secrets et trésors renfermés dans cette mystérieuse cité. Sa chance : une étrange porte en granit, recouverte de hiéroglyphes, se trouvant dans sa cave. Ayant bu de l'eau maléfique, notre petit garnement se retrouve affublé de cornes, de crocs et d'une paire d'ailes, ressemblant trait pour trait aux démons originaires des diverses mythologies. Pour retrouver son apparence humaine, une seule solution : pénétrer dans la cité perdue sous-terraine et trouver la fontaine enchantée. Malheureusement pour lui, il va devoir affronter un nombre hallucinant de dangers et de monstres ! A travers cinq niveaux, vous ménerez donc ce cherment petit personnage dans les dédales de couloirs et de salles qui composent cette mystérieuse cité démoniaque. Les pièges seront nombreux, mais les trésors importants. Les

ennemis seront feroces mais las armes variees. Nous n'avons pas encore vu bouger tout cela, mais les graphismes sont d'ores et déjà à classer dans le Top des Top. Le joueur devra à la fois faire preuve d'intelligence, de reflexes et de chance. Vous aurez ainsi des dizaines et des dizaines d'énigmes, de puzzles et de combats, au cours d'un jeu qui n'est pas sans rappeler apparemment le Heimdall de Core Design. Les développeurs de chez Gremlin nous ont assure qu'ils feisaient un énorme effort sur l'animation des personnages et la jouabilité. Prévu sur PC dans un premier tomps (cf le photos sur cette page), ce jeu devrait ensuite être décliné sur Amiga, en 32 couleurs, une version 1200 étant fortement envisageable.

A-K D.

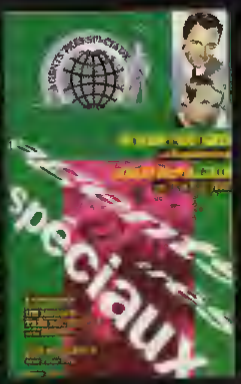
En Bref

La Galerie Loft, 3bis rue des beaux-arts, 75006 Paris, présentera du 28 avril au 12 juin une exposition consacree aux oeuvres de Philippe Druillet, un des "personnages" de la Bande Dessinée française. Son univers à la fois froid et lumineux, proche et sans âge, hostile mais apaisant, paraîtra dangereusement familier à toute une génération et envoûtera irrésistiblement les moins avertis. Le mois prochain, nous aurons le plaisir de vous présenter ses peintures plus en détail et de nous entretenir avec lui à propos de son travail de graphiste et d'infographiste.

Les vidéos d'Avril

AGENTS TRES SPECIAUX

Le célèbre série télévisée est enfin à la vente. Un américain (Robert Vaughn) et un russe (David McCallum) traquent criminels et savants fous. De l'action, des femmes, de l'humour, de l'espionnage, du vrai ! (3 cassettes de 2 épisodes MGM/UA - Vente VF)



UN TRAMWAY NOMME DESIR

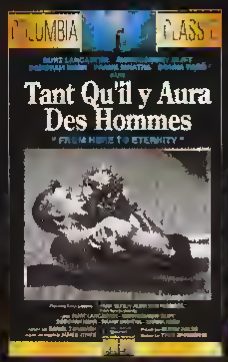
Marlon Brando et Vivien Leigh réunis pour un voyage dans la violence qui se terminera dans la folie. L'atmosphère est étouffante et le jeu torride. Et Marlon Brando, jeune, et Vivien Leigh jeune, mais... A ne pas rater. (Les Classiques de Warner Home Vidéo - Vente VO)

MY FAIR LADY

Audrey Hepburn, jeune marchande de fleurs à l'accent Cockney-arrondi, deviendra-t-elle une vraie Lady entre les mains de Rex Harrison ? A voir et à revoir ne serait-ce que pour la talentueuse, belle et regrettée Audrey Hepburn (Fox Vidéo - Vente VF)

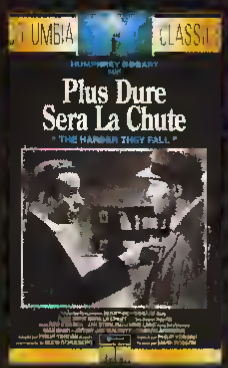
AUTOPSIE D'UN MEURTRE

Le lieutenant Manion (Ben Gazzara) est traduit en justice pour avoir tué le violeur de sa femme (Lee Remick). S'est-elle réellement fait violer ? Est-ce une affaire de fesses ? James Stewart l'avocat, fera-t-il éclater la vérité ? Le mystère reste entier jusqu'au bout. (Columbia Classics - Vente VF et VO)



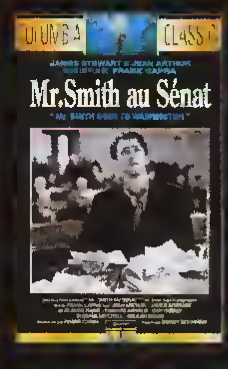
TANT QU'IL Y AURA DES HOMMES

FROM HERE TO ETERNITY (rien à voir avec le titre français !) On ne le présente plus. C'est avant tout le baiser le plus long de l'histoire du cinéma. Et une pléiade de mythes du cinéma américain : Burt Lancaster, Montgomery Clift, Frank Sinatra, Deborah Kerr... (Columbia Classics - Vente VF et VO)



PLUS DURE SERA LA CHUTE

Magouille dans le monde de la boxe. Humphrey Bogart (l'un des rôles les plus marquants de sa carrière) journaliste sportif et le manager Benko (Rod Steiger) font tomber Toro Moreno, petit boxeur sans talent, dans le piège du racket sportif. (Columbia Classics - Vente VF et VO)

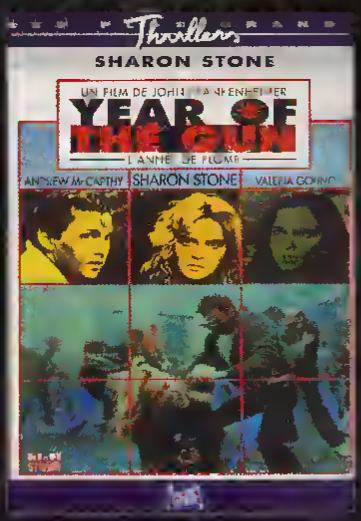


MR. SMITH AU SENAT

Mr Smith est un sénateur trop intègre pour les politiciens véreux qui l'entourent. On cherche à l'éliminer... Fidèle à la légende, le tandem Frank Capra/James Stewart fonctionne à merveille. (Columbia Classics - Vente VF et VO)

GILDA

Qui l'Oulc'est-ce, dans ce film, que Rita Hayworth chante langoureusement dans une robe fourreau en enlevant son gant ? Une manière tellement... "hot". Il faut voir ou revoir ce film, rien que pour cette scène. (Columbia Classics - Vente VF et VO)

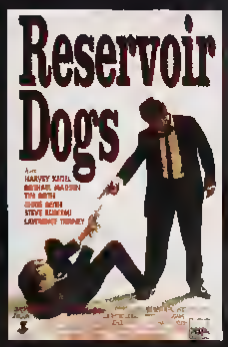


THE YEAR OF THE GUN

Dans Rome ensanglanté par les Brigades rouges, Jason King (Sharon Stone) poursuit un journaliste (Andrew McCarthy) qui tente de rentrer en contact avec les terroristes : il n'est peut-être pas aussi innocent qu'il en a l'air... (Fox Video - Vente)

POINT BREAK

Le point de non-retour pour Johnny Utah (Keanu Reeves), agent du FBI. Il ira jusqu'au bout de lui-même pour découvrir les responsables de plusieurs casses à Los Angeles. Un étonnant thriller qui nous entraîne dans le monde fou des surfeurs. Détonnant (Fox Video - Vente)



RESERVOIR DOGS

De la vi lence, du sang... Si vous aimez, vous serez servis ! Huit mêmes hommes sang se croisent, se confrontent et finissent par s'entretuer suite à un casse désastreux. Un thriller étonnant (Elite Video - Location)

THE PLAYER

Un requin de la production, Griffin Mill (Tim Robbins), fait la pluie et le beau temps à Hollywood. Mais depuis quelques temps, il reçoit des lettres de menaces anonymes. Pour lui, c'est le début d'une longue descente aux enfers... Pour nous, c'est Hollywood passé au vitriol. (Elite Video - Location)

IN BED WITH MADONNA

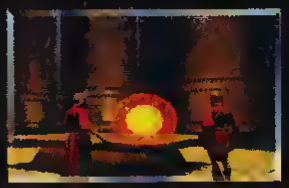
Madonna sexy, provocante, filmée sous toutes les coutures pendant sa tournée mondiale en Europe. Incontournable, surtout pour les fans de Madonna. En Version VF en plus ! Le pur délice... (Fox Video - Vente)

L'ARRANGEMENT

Elia Amess (Kirk Douglas) a tout pour être heureux. Mais un accident de voiture le renvoie dans le passé. Là, il croisera de fulgurantes étreintes avec Gwen (Faye Dunaway). Tourné par Elia Kazan d'après son roman "The Arrangement". (Les Classiques de Warner Home Video - Vente VO)

Ultima VII

PART TWO



SERPENT ISLE

SERPENT ISLE POSSIBLE :

- Un scénario original qui poursuit la saga de l'Avatar (un Ultima VII).
- Une région inexplorée de Britannia avec de nouveaux personnages à rencontrer, de nouvelles aventures à vivre, des lieux à découvrir, avancer dans la glace et la neige.
- Un système de combat plus évolué qui permet de choisir son arme et sa position, de viser une partie du corps de l'adversaire, de parer ses coups, de viser sur cible fixe ou mouvante.
- Des graphismes en 256 couleurs, des dizaines de nouveaux personnages, des scènes animées et des séquences cinématiques.
- Une musique numérisée des effets sonores numériques et une bande musicale (stéréo) à couper le souffle (avec cartes sonores supportées).
- Existe pour IBM PC et compatibles 286, 386, 486 en version française (compatible à 100 % avec l'original). Nécessite 1 Mo de RAM, VGA/MCGA avec 256 couleurs et MS-DOS version 3.3 ou supérieure.

ORIGIN

We create worlds

PREHISTORIK 2

Il a les crocs magnons

Il a le nez en derthal ! C'est la guerre du jeu ! Après Chuck Rock 2, voici le retour de Prehistorik dans sa grande quête de bouffe !

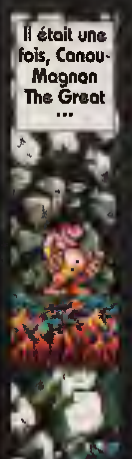
? KEZAKO

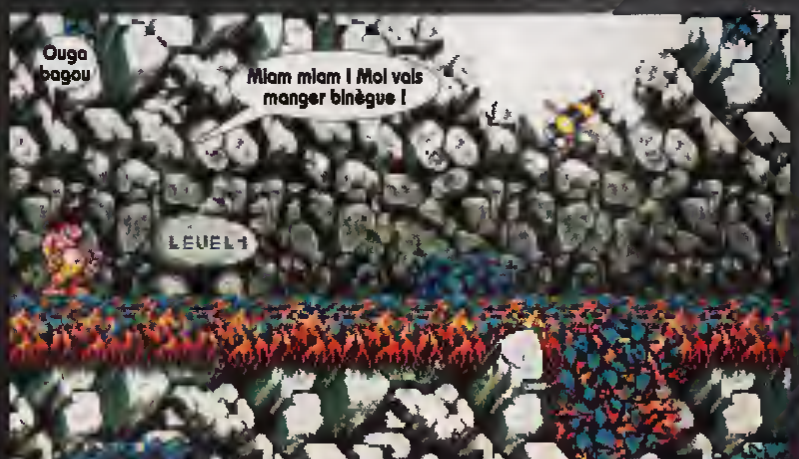
DERTHAL : à faire pâlir de jalousie MASHING : argent mal gagné

D

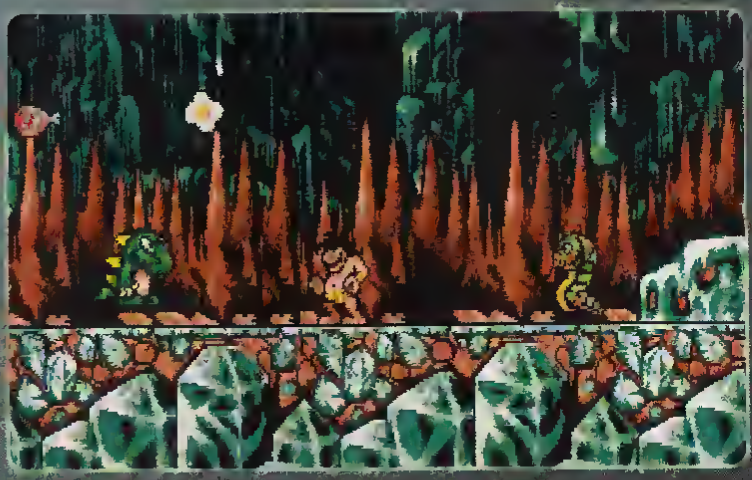
...nt en ne manquent pas. Avec le ... & Mac Rock II teste dans ce numéro ... mode ... sur ce dire qu'il y a ... éditeurs de jeux vidéo ... s'en doutent déjà. ... je de ... mangé ... prendre ... à sur ... blème ...

sedat Joe & Mac. Ainsi votre neandertha-lien préféré tire-t-il la langue régulièrement pour exprimer sa faim dévorante. Lorsqu'il observe un tableau (pour voir un peu plus loin) vous le verrez se mettre sur un pied en se penchant au maximum vers l'avant tout en se mettant la main sur le front. Bon d'accord. Ce n'est pas tout à fait ... mais cela contribue à créer une ambiance ... de ... également ... personnage ... fait sur ...

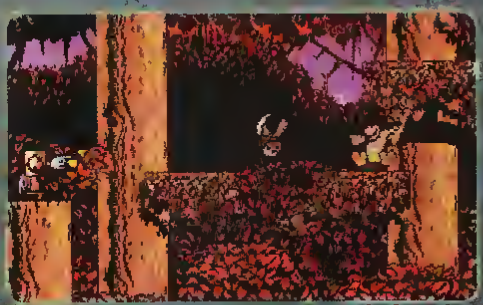




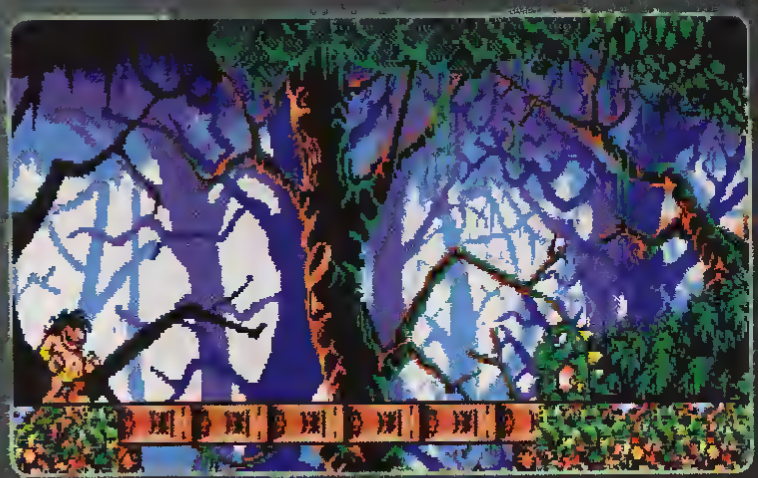
tick, il faut savoir que c'est dû au fait que ses doigts sont courts et boudinés. Pour des mains de pianiste comme les miennes ou celles de Yann, le clavier me semble plus approprié. Pour se frayer un chemin à travers les contrées hostiles qu'il va devoir traverser, notre petit héros primitif dispose, dans un premier temps d'un bonne vieille massue, mais disposera par la suite d'armes plus efficaces telles le marteau de guerre de taille plus que respectable, ou bien encore la hache de lancer. Le jeu se compose de 10 niveaux différents. Les trois premiers se déroulent dans la montagne, le suivant au cœur de la forêt, puis dans les arbres parmi une peuplade arboricole, suit alors un niveau original dans lequel vous devrez non seulement vous battre contre les monstres qui vous barreront la route, mais également contre le temps. En effet, le scrolling se fait de haut en bas et n'attend pas votre personnage. Si vous traînez trop, vous serez alors écrasé par le haut de l'écran, et si vous foncez comme un perdu, vous risquez alors de tomber dans le vide alors que le sol se trouve à 2cm en bas de l'écran. Faisant suite à ceci vous arriverez au niveau des montagnes enneigées qui débouchera sur les cavernes de glace. Pour terminer, château final. Au total



Votre personnage, tout comme les monstres, [illegible] ventre rondouillard qui nous rappelle tous [illegible]



six décors différents dont les qualités graphiques sont tout à fait honorables. Personnellement, mes préférés sont les cavernes de glace et celui se déroulant dans les arbres. Les monstres que vous rencontrerez sont assez variés et vont de l'ours à l'humeur de chien à la grenouille au caractère de cochon, en passant par la panthère bondissante, le pingouin claudiquant, la libellule vicieuse, l'araignée [illegible] le perroquet crétin et bien d'autres... Des bonus [illegible] un peu partout, mais tous n'ont pas la même valeur, [illegible] Certains sont des bonus de 150, 200 voir 500 ou 600 [illegible] Dissimulés (souvent dans des endroits [illegible] reconnaître) vous trouverez des bonus [illegible]



valoir 10 000 points. Cachés un peu partout se trouvent également de nombreux niveaux de bonus et des passages secrets qui vous permettent non seulement de passer de façon beaucoup plus simple des passages difficiles, mais en plus de mettre la main sur toujours plus de nourriture. D'ailleurs en ce qui concerne ceux-ci, vous devrez souvent avoir la foi pour les découvrir. En effet, il n'est pas rare de devoir sauter dans le vide avec une confiance frisant l'inconscience pure et simple pour avoir la chance d'être rattrapé quelques écrans plus bas par une plate-forme salvatrice. En attendant, il ne sera pas rare de s'élancer tel Icare et de s'écraser avec l'élégance de Didier lors d'un match de Half-Court. Puisqu'on en est venu à parler d'Icare, sachez qu'il vous sera même possible de voler en deltaplane. En ce qui concerne la réalisation technique, le jeu sur PC bénéficie d'un scrolling différentiel multidirectionnel sur deux plans (le plan du fond étant fixe), et d'un scrolling fluide et rapide, même sur une machine peu puissante (y compris un 286). La musique est de bonne qualité mais peu variée, ce qui est compensé par la présence de nombreux bruitages. Encore une ou deux petites choses supplémentaires. Tout d'abord vous disposez de trois vies par personnages et de 3 niveaux pour chacune d'elle. Si vous vous faites toucher par une bête vous perdez un niveau. Mais si vous tuez cette créature rapidement, elle éclate en un huitaine d'os qui vous redonneront le niveau perdu si vous les récupérez tous avant qu'ils ne disparaissent. De plus, si vous sautez sur la tête des monstres que vous rencontrez, vous multiplierez par 2, 4, 6 ou 8 fois leur valeur lorsque vous les tuerez. Enfin, un système de mot de passe vous permettra de reprendre le jeu là où vous l'avez terminé (heureusement).
Allez, Bon courage et bonne bouffe !

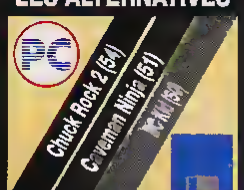
JEU D'ACTION

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	16

INTERET

88%

LES ALTERNATIVES



L'AVIS D'OLIVIER

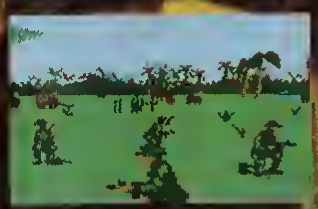
Rondi à une bonne animation, de graphismes agréables et d'une bonne jouabilité, ce nouveau jeu de Titus est une réussite. Cependant j'aurais tout de même quelques reproches à formuler. Tout d'abord la musique qui est un peu répétitive, devient casse-bonbons au bout d'un moment. D'autre part, même si le scrolling est agréable, il arrive souvent que votre personnage se retrouve sur un des bords de l'écran alors qu'un monstre arrive par ce même endroit, ce qui ne manquera pas de vous faire rager... Même s'il ne révolutionne pas vraiment le genre, Prehistorik II n'en est pas moins un bon jeu, qui vous fera souvent sourire et dont la taille vous réserve de nombreuses heures de jeu.

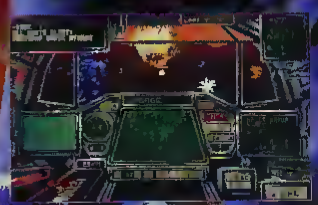
L'AVIS DE DIDIER

Voici sans conteste un des tous meilleurs jeux d'arcade sur PC, avec non seulement des décors superbes et des sprites tout mignons, mais aussi la présence de scrollings différentiels réussis. La jouabilité est excellente et le joueur est perpétuellement surpris par des tonnes de bonus et de passages secrets, sans parler des 3 niveaux secrets supplémentaires et des nombreuses petites astuces à découvrir. Lorsque le vent se mettra à souffler par exemple, vous devrez adapter une démarche volontaire (joystick en diagonal vers le bas) pour ne pas vous faire emporter au loin. Drôle et sympathique.

DES SIMULATIONS DE COMBAT EN 3-D

PAR LES YEUX D'UN AUTRE.





Dans "SEAL Team"™ et "XenoBots"™, vous allez decouvrir quelque chose de totalement nouveau

Avec ces simulations de combat terrestre réalistes en 3D, vous voyez directement par les yeux des soldats plutôt que de leurs véhicules de combat.

"SEAL Team", qui met en oeuvre la technologie de simulation de vol la plus sophistiquée, vous parachute derriere les lignes ennemies dans le paysage en 3D et 256 couleurs du Delta du Mekong, au Vietnam

Avec ses 50 commandes et sa précision jusqu'a la dernière balle, "SEAL Team" vous met à la tête d'une équipe de choc constituée de 4 hommes, qui a pour mission de debusquer les Viet Cong, de poser des embuscades et de détruire des caches d'armes

"XenoBots", un jeu de NovaLogic, les créateurs de "Commanche Maximum Overkill", propose un monde unique de lutte stratégique post-nucléaire

Des graphismes réalisés en Ray-Tracing donnent à ce jeu une profondeur et un realisme véritablement extraordinaires

Vous êtes le commandant à la tête d'escouades de Xenobots, des créatures de 20 métres de haut équipées de missiles à conduite optique incroyablement destructeurs Utilisez les réseaux de pouvoir tactique alors que vous traversez des paysages ravages à la recherche de XenoBots extra-terrestres, au moyen de caméras thermiques et de moniteurs à rotation de 360 degrés grossissant 16 fois

Enfin des simulations de combat resoignent le monde de la réalite virtuelle.

Disponible sur IBM/PC

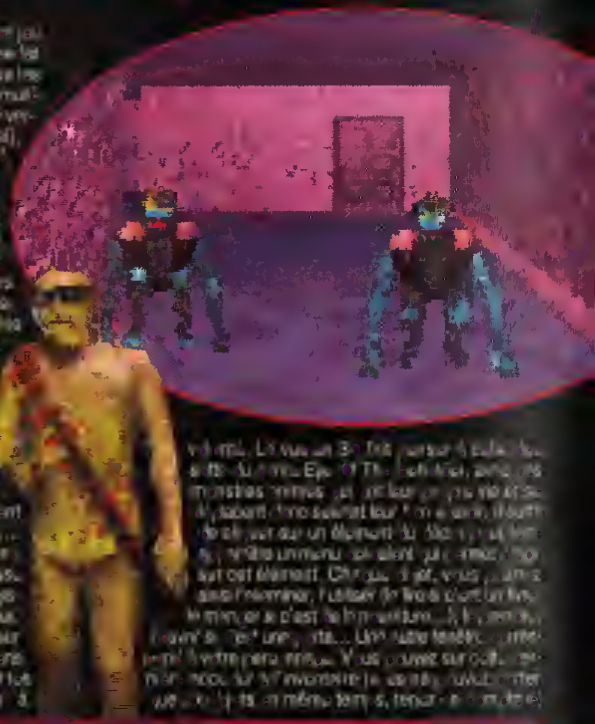
Seal Team™ et XenoBots™ sont des marques déposées d'Electronic Arts
Xeno Bots ©1993 NovaLogic.

ELECTRONIC ARTS™

Representant Exasoft, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or
Tél 72 17 07 83

THE LEGACY
L'héritage d'enfer !

Microprose semble ressusciter tout ce qu'elle entreprend et The Legacy, malgré son retard, en est la preuve vivante !



L'AVIS DE DIDIER

The Legacy est sûrement ce qui se fait de mieux dans le genre. Je me suis retrouvé complètement piégé par ce jeu, passant des dizaines d'heures à explorer ce manoir bien mal fâmé ! Les graphismes sont superbes, avec des textures incroyables et certains des monstres sont carrément géniaux. Le système de jeu avec ses nombreuses fenêtres est le plus puissant qu'il m'ait été donné de voir dans le genre, même si les novices risquent de s'y perdre un peu au début (mais on prend vite le pli). La version française devrait être disponible mi-avril et pour bien résumer mon sentiment, je peux simplement vous assurer que je vais me précipiter chez le revendeur le plus proche pour faire l'acquisition de ce produit génial !

JEU D'AVENTURE

GRAPHISME	19
SON	15
ANIMATION	18
DUREE DE VIE	16

INTERET

91%

LES ALTERNATIVES

Bientôt ... Black Sect

Y perdrez-vous votre âme ?

AVENTURE ANGOISSE

Lankhor

3615 LANKHOR

CHUCK ROCK 2 : SON O

Un bébé pré-hystérique

Vous avez joué les bébés turbulents dans Baby Joe. Core transpose l'idée dans un monde loufoque !

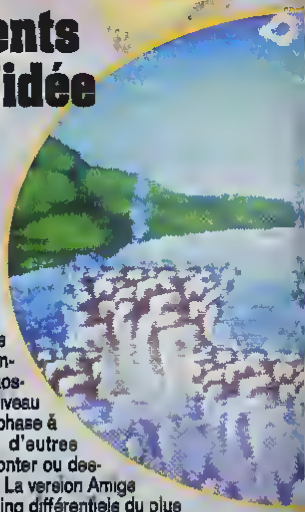
? KEZAKO

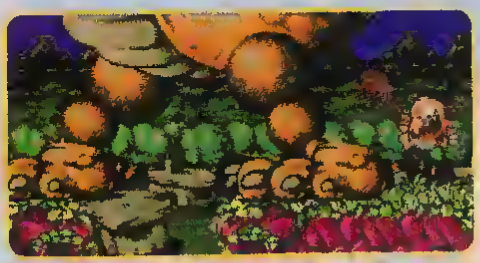
LE SAVIEZ-VOUS ?

Le plus lourd des bébés ne fût pas Didier Latil, contrairement à ce que certaines personnes de la rédaction prétendent, mais la fille d'une canadienne de 2,27m, qui à la naissance mesurait 76cm et pesait 10,7 kg. Quant au bébé le plus léger, ce ne fût aucunement Yann, mais un petit américain de 260 grammes. Etonnant, non ?

La première apparition de ce personnage célèbre, créé par Core Design, remonte à un peu plus de deux ans. Depuis, il a été décliné avec succès sur de nombreuses machines et de non moins nombreux autres jeux utilisant un homme préhistorique comme héros ont vu le jour ! Tout bon jeu se devant d'offrir une suite à ses fans, voici donc l'héritier de Chuck Rock en pleine action, partant sauver son papa adoré !

L'histoire commence alors que Chuck Rock vit paisiblement avec sa femme et son jeune fils : bébé Chuck, nommé aussi Chuck Junior ! PDG d'une entreprise de construction d'automobiles (excusez-nous pour l'anachronisme mais c'est le scénario !), Chuck Rock mène une vie paisible. Tout pourrait donc se passer pour le mieux dans le meilleur des mondes ! Malheureusement, Chuck Rock est menacé par des criminels qui veulent acquérir sa compagnie. Ces derniers n'hésitent pas à kidnapper notre brave Chuck, sous le regard impuissant de sa femme. Chuck Rock Junior se lance alors à la poursuite des kidnappeurs, armé de sa seule massue. Le jeu est composé de cinq régions principales, chacune possédant en outre des sous-niveaux ! La forêt, le lac, les caves... Pour chacune, vous aurez donc des décors complètement différents, mais aussi une grande variété quant à la progression de votre personnage à travers ces contrées hostiles. Par moment, un sous-niveau sera plutôt constitué d'une phase à scrolling horizontal. A d'autres moments, il faudra aussi monter ou descendre sur plusieurs écrans. La version Amiga bénéficie de plusieurs scrolling différentiels du plus bel effet, qui donnent de la profondeur aux décors et rendent chaque niveau plus vivant. 32 couleurs sont utilisées sur Amiga, avec 16 pour les sprites. Le nombre de sprites est tout simplement énorme. Chaque ennemi possède en effet de nombreux

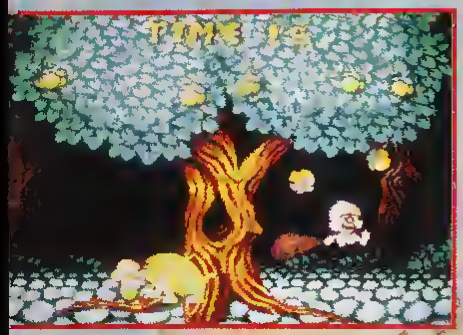


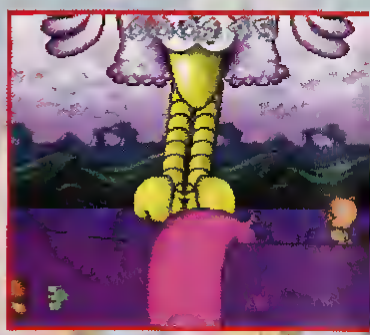


F CHUCK
!!!

mouvements possibles, les plus drôles étant bien sûr lorsqu'ils sont touchés par la massue de Chuck Junior. Certains d'entre eux poussent un hurlement, d'autres en perdent leur déguisement et se retrouvent à moitié à poils (pas d'inquiétude pour les ligues moralisatrices, ça reste très soft) ! Quoiqu'il en soit, ils ont tous une dégaine débile et hilarante, apportant au jeu une note d'humour agréable. Le plus drôle est bien sûr Son Of Chuck, avec sa houpette, son énorme massue qu'il traîne derrière lui et sa malheureuse petite culotte. Laissez-le au repos pendant quelques secondes et il commence à avoir la tête qui gonfle, histoire de bien vous faire comprendre que lui, il est prêt à tout pour continuer dans cette aventure. S'il est menacé par des rochers qui roulent ou des ennemis qui rampent, il peut toujours se placer en équilibre sur sa massue. S'il est menacé par une créature, il peut donner un simple coup de massue ou bien sauter pour donner un coup beaucoup plus violent vers le haut ou vers le bas. Ceci vous permettra aussi de détruire certains obstacles pour atteindre des salles remplies de bonus par exemple. Les ennemis que vous allez affronter sont de nature et de force assez inégales. Il y aura diverses créatures volantes, dont certaines se déplacent suivant des trajectoires assez aléatoires. Divers dinosaures vous attaqueront. Attention, car si certains sont occis en un seul coup, d'autres demandent par contre deux, trois voir même quatre touches avant de s'écrouler. Les plus dangereux sont sans doute ceux qui se cachent ou qui lancent des projectiles. La première fois que vous passerez à côté, vous vous ferez toucher, mais à la partie suivante, vous arriverez à vous en sortir sans trop de casse. Pour vous soigner, il faudra

Vous pouvez ici apprécier la taille des monstres de fin de niveau... parmis les plus gros jamais vus sur Amiga ! Etonnant...



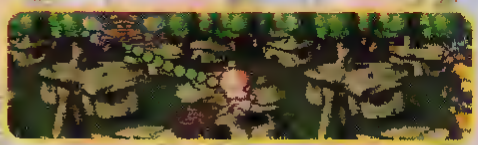


A certains endroits, votre super bébé pas du tout hystérique, entrera dans de mystérieux écrans bonus (ci-dessus). Les deux photos de droite mettent face à face Junior et des sprites énormes. Que le regard halluciné du dinosaure ne vous induise pas en erreur. Sous son air sympathique d'Olivier Canou, se cache une créature redoutable.

LA CONFIG

Chuck Rock 2 Son Of Chuck fonctionne sur les Amiga 500, 500+, 600, 1000, 1200, 2000 et 3000, bref sur tous les Amiga. Le jeu fait peu d'accès-disque, ce qui est très agreable

trouver divers bonus et surtout les biberons magiques. Contrairement à votre papa, vous n'avez pas assez de force pour soulever des rochers. Vous avez par contre votre massue, qui permet de déplacer certains rochers, en frappant sauvagement dessus, pour boucher un trou ou servir de marche-pieds pour monter sur la branche d'un arbre ou sur un niveau autrement inaccessible. Les gros sprites sont eux aussi présents, avec même certains qui occupent plus d'un quart de l'écran. Quasiment du jamais vu sur Amiga ! Comme de bien entendu, vous aurez les inévitables monstres de fin de niveaux. Enormes, ils offriront à notre brave morveux un challenge des plus difficiles. Ils ne seront en général vulnérables qu'à un endroit bien précis et ils posséderont surtout des attaques redoutables ! Pour ce qui est des astuces pour progresser, vous allez être servi. Il y a par exemple, divers moyens pour être propulsé vers les cieux et atteindre de ce fait des endroits intéressants : plante carnivore qui vous recrache, branche servant de trempoline... Votre bébé va aussi subir son



baptême de l'air ! Se prenant de temps en temps pour Tarzan, notre bébé peut aussi se balancer au bout d'une liane, pour passer certains obstacles. Une fois que vous avez sauté pour attraper la liane, il faut mettre le joystick vers le bas pour s'en saisir. La grande variété des pièges, des énigmes posées et des ennemis font que le joueur ne s'ennuie pas une seconde. L'ambiance sonore sur Amiga est assez classique, avec des mueiques enjouées et drôles. Quelques bruitages bien réalisés viennent ajouter un petit plus à l'action, déjà soutenue. ■

JEU D'ACTION	
GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
DUREE DE VIE	15
INTERET	**88%**

LES ALTERNATIVES

BC Kid (50)
Caveman Ninja (51)
Prehistorik 2 (54)

L'AVIS DE DIDIER

Chuck Rock 2 est un très bon jeu d'action. Le Colonel Moutarde a bien su tirer parti de l'Amiga. Il a réussi beaucoup de petites choses à ces jeux-là. Ici, une petite surprise, un nouvel effet de plus ou moins, des musiques de qualités variées et sans arrêt, quelque chose est en train de bouger. On s'est bien amusé en testant ce jeu et on a tout à fait pris notre pied à le finir. Un petit défaut à regretter : on a trouvé les sprites un peu trop petits. Dommage !

L'AVIS D'OLIVIER

Même si j'préfère nettement Chuck Rock 2 vous le savez certainement, il reste très agréable à jouer. On retrouve les qualités qui faisaient la réussite du premier épisode. Le scénario est toujours aussi loufoque et les graphismes sont très réussis. Les musiques sont toujours aussi bien choisies et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Chuck Rock 2 est un très bon jeu d'action qui ne révolutionne pas le genre, mais qui est très agréable à jouer. Un bon jeu de plates-formes, quoi !

L'ÉVASION SANS FRONTIÈRE

Les plus bas prix des GAME MACHINES
Un cadeau offert à tout visiteur muni de cette annonce.

PRIX TTC GAME-MACHINES

SYSTÈME 1

386 DX 40 64 Ko M.C.

4 Mo de RAM-DD 40 Mo - FD 3"1/2 HD
Carte SVGA 65000 couleurs
Moniteur SVGA
2 Ports série et 1 Parallèle
Clavier 102T. Super boîtier Minitour
+ 1 Super carte son de luxe
+ 1 Super Joystick

6800 F TTC

SYSTÈME 2

486 DX 33 128 Ko M.C.

4 Mo de RAM - DD 80 Mo - FD 3"1/2 HD
Carte SVGA 65000 couleurs
Moniteur SVGA
2 Ports série et 1 Parallèle - Souris
Clavier 102T. Super boîtier officheur
+ 1 Super carte son de luxe
+ 1 Super Joystick (manche à balai)

9500 F TTC

Local bus VESA en option carte mère : + **600 F TTC**
(sur 486 DX 33) carte vidéo : + **900F TTC**

Pour les options : carte vidéo / disque dur / carte son / Lecteur CD - ROM
et tous les accessoires de pilotage. APPELEZ - NOUS !

Un look d'enfer

Enquête boutique TILT N°105

TRIUMPHAL (PARIS 11ème)
Voilà une boutique qui respire le PC ludique. Des jeux en démonstration, des cartes son sur les étagères et un vendeur qui maîtrise à fond son sujet. Pour une fois, notre enquêteur ne s'est pas vu conseiller une "petite machine" 33 MHz, DD de 80 Mo, 4 Mo de Ram, voilà qui est séduisant, surtout vu le prix vraiment bas de ce matériel. Et en plus, un PC décortiqué sur un comptoir vous permettra de comprendre ce qu'est une carte mère, où s'enfichent les Mo de Ram supplémentaires, etc. Conclusion : si vous trouvez par chez vous une boutique de ce genre, ne cherchez pas plus loin. C'est tout à fait ce qu'il vous faut.

Paris : 81 et 62/66, rue Amelot 75011 Paris
Tél. (1) 48 06 77 77 - Fax (1) 48 06 18 40 - M° Sébastien Froissart.
Ouvert de 10h à 19h du mardi au samedi, de 14h à 19h le lundi

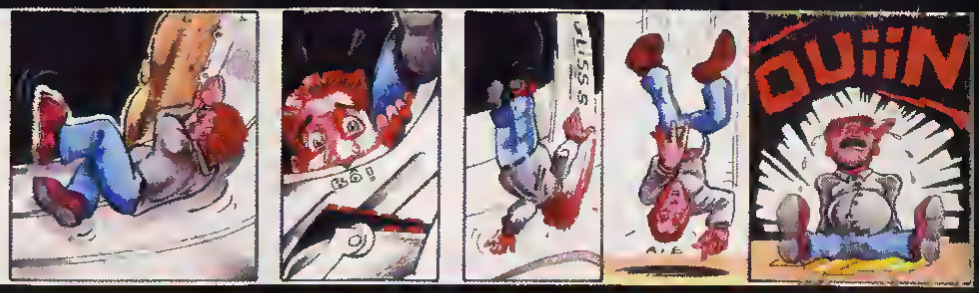
Lyon : 2, quai Claude Bernard 69007 Lyon
Tél. 78 72 82 33 - Fax 78 61 71 13

Rennes : 8, rue du Louis d'Or - Bas place des lices
Tél. 99 67 23 23

TRIUMfor INFORMATIQUE

"La Force est avec vous"

Certains prétendent que Didier Latil n'a jamais atteint le cockpit de son X-Wing...



X-WING

LucasArts contre-attaque

Origin avait quelque peu marché sur les plates-bandes de Star Wars avec ses Wing Commander, X-Wing est le premier résultat de la contre-attaque de LucasArts Games, qui navigue ici en terrain bien connu !

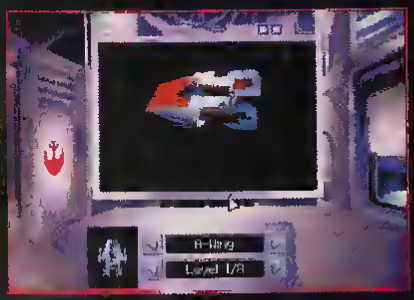
Gen d'Or

? KEZAKO

Nous l'attendions depuis le mois de novembre dernier, mais ce délai supplémentaire s'explique aisément, lorsque l'on voit la taille du jeu. En outre, tous les textes ont été traduits en français, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

L'histoire se déroule à une époque qui précède la saga de George Lucas (La Guerre des Etoiles, L'Empire Contre Attaque et Le Retour du Jedi). Alors que L'Empire grandit en puissance sous l'égide du sénateur Palpatine, autrement dit l'Empereur, naît au sein de la galaxie, l'Alliance rebelle, dirigée par Mon Mothma. Cette organisation a pour but de vaincre les forces maléfiques de L'Empereur et de son acolyte Dark Vador, et ses fidèles serviteurs du côté sombre de la force. Vingt-quatre ans après sa création, Mon Mothma essaya de rallier les planètes à l'Empire, pour créer une Alliance Rebelle forte et capable de vaincre les troupes impériales. Vous êtes vous même un jeune pilote, prêt à vous battre pour la liberté et la restauration de la République. Vous vous engagez donc dans les rangs de l'Alliance, afin de prouver votre valeur et retourner à votre avantage une force qui semble aussi désespérée. Simple pilote au début de l'aventure, vous allez au fur et à mesure de vos missions gagner en puissance et médailles, qui vous ouvriront de nouvelles portes. Vous entrez dans la salle de combat. Là-bas, vous avez accès aux commandes de bord des pilotes, effaçant leurs exploits et leur état actuel. Vous pouvez sortir et accéder aux salles d'entraînement. Là, vous devrez vous familiariser avec les différents appareils mis à votre disposition : les chasseurs à ailes-X, les chasseurs bombardiers à ailes-Y et enfin les vaisseaux scouts à ailes-A. Tout commencera par un simple parcours en temps limité à travers une succession de portes disséminées dans l'espace.

Diverses cibles viendront en outre un peu corser vos manœuvres. D'autres épreuves vous permettront ensuite de vous familiariser avec vos armes et les différentes spécificités de chaque vaisseau. Vous pourrez ensuite vous lancer dans les missions histo-



Avant de commencer votre mission, vous pourrez sélectionner votre vaisseau, mais également obtenir toutes les informations sur les ennemis qui vous attendent. Au fur et à mesure que vous avancez dans le scénario, vous aurez accès à des vaisseaux de plus en plus puissants. La dernière photo vous donne l'attaque de l'Étoile Noire, en vue externe.

Le Tie-Bomber que vous poursuiviez depuis plusieurs minutes est enfin dans la ligne de mire. Il ne devrait plus tarder à exploser, dans un bruit digne de ceux des films. Pas étonnant la LucasArts [illegible] depuis les [illegible] Guerre des Étoiles [illegible]

tion comme sur les produits utilisant la technologie Bitmap. Cela permet surtout de rendre les animations plus fluides et plus rapides, même s'il y a beaucoup d'objets à l'écran. Le résultat le plus intéressant est la possibilité d'effectuer des missions au dessus de structures telles que les "Stars Destroyers" (plus de 1 km de long) ou mieux, sur l'Etoile Noire et dans le complexe qui mène à la bouche d'aération qui rendit Luke Skywalker si célèbre. Suivant la puissance de votre micro, vous pourrez choisir un des quatre modes de détails, décidant entièrement la rapidité de la simulation et la fluidité des mouvements. La simulation : pour chacun des vaisseaux que vous allez piloter, vous devrez vous habituer à ses performances et à ses caractéristiques. Ainsi, le bombardier Ailes Y possède un armement assez lourd avec 8 missiles, mais surtout deux canons à ions et deux canons laser et une bonne armure. Le chasseur à Ailes A est lui par contre très rapide, très maniable, mais il possède une puissance de feu et une résistance aux armes ennemies assez faible. Le chasseur à Ailes X est le plus performant, à la fois rapide, puissant et possédant des manœuvres relativement très simples pour survivre ! Vous pourrez répartir l'énergie fournie par votre réacteur comme bon vous semble. Cela signifie en clair qu'en appuyant sur une touche vous pouvez prendre une partie de l'énergie affectée aux lasers pour la transférer sur les boucliers arrières et mieux les utiliser dans les virages. Suivant le type de mission que vous effectuez, votre style de combat et surtout votre situation, vous devrez donc savoir puiser l'énergie de votre vaisseau pour l'affecter à la propulsion, aux boucliers ou à vos armes ! Vous avez même la possibilité de remplacer vos propres systèmes. Tout d'abord, pour viser et identifier les cibles. Vous pourrez "locker" la cible la plus proche ou n'importe quel vaisseau présent à l'écran. Vous pourrez surtout même viser jusqu'à quatre cibles différentes dans votre viseur. Le viseur, le vôtre. Vous avez surtout votre système de navigation automatique, éventuellement doublé par un droïde mécanicien, qui vous indique quelle partie de votre vaisseau est endommagée et le temps nécessaire à la réparation. Pour jouer, vous aurez à votre disposition toute une panoplie de vues, intérieures et extérieures, qui permettront de visualiser rapidement la situation. Au bout d'un certain temps, vous deviendrez peut-être le leader d'un groupe de chasseurs de l'Alliance Rebelle. Vous donnerez alors les ordres à vos équipiers, sous la forme d'une liaison de message leur ordonnant le ralliement, l'engagement d'un ennemi, de rejoindre à la base, de vous protéger... Les missions, que cela soit en entraînement ou en campagne, vous aurez à tour à tour une flopée de missions différentes. Celle en solo, nous entre deux portes, à la mission de reconnaissance durant laquelle vous ne tirerez, si une seule fois, en passant par les rebelles primitifs inventeurs et surtout quelques vols à missions multiples. Pour ne donner qu'un exemple, je citerai celle où vous devez protéger plusieurs vaisseaux de l'Alliance au cours d'une opération de ravitaillement de blindés par diverses navettes. Soudain, vos radars détectent une frégate de l'Empire à une puissance 4

PILOTEZ ENFIN UN X-WING !

Vous avez à votre disposition un bon nombre d'options pour équiper le vaisseau de combat. Vous pouvez le scanner à l'avant et à l'arrière, qui permettent de repérer la position des ennemis et leur type. Un indicateur affiche les boucliers arrière et avant vous permet également de mieux répartir les commandes-protecteurs en fonction de la cible. Enfin, plus vous aurez d'information, au niveau de la cible, de bord, permet de repérer le type d'appareil et le pilote (très utile dans les escadrons ou installations). Vous pouvez également sortir vos Ailes-X ou les fermer, régler votre vitesse, le temps de rechargement de vos batteries et lasers. Une horloge vous indique le temps de mission restant, alors qu'un dernier bras vous indique si un ennemi est "locké" sur vous. Enfin, vous pouvez vous ejecter et utiliser le radio pour communiquer avec vos coéquipiers.

Nous aimerions ici les différences avec cela propose le jeu. Mais voilà ça ressemble à ce que vous faire en bref. "Dialogues, scènes cinés façon "à la" Wing Commander pour expliquer ce qu'il faut...

kilomètres de là. Plusieurs vagues de chasseurs et de bombardiers Tie arrivent sur vous unités et vous devez rapidement les néantir. Pour ce faire, vous serez vous éloigner des vaisseaux "civils" de l'Alliance, et au bout d'un moment, vous devrez retourner en vitesse vers ces derniers. Des vaisseaux de l'Empire les ont pris en chasse. Attention, ce n'est pas un entraînement à Wing Commander, si vous échouez, vous devrez refaire entièrement la mission ! Pour les plus

plus pour renforcer l'ambiance mythique de ces films ? Vous aurez le choix entre vivre le jeu avec les musiques ou avec les hurlements ! Les musiques interviennent suivant le système I Muse, mis au point par Lucasfilm. Suivant l'action, les musiques changent pour devenir plus violentes et rythmées lors d'une situation critique ou lorsque plus d'ennemis vous entourent (normalement dans l'espace ils ne sont pas rares par ailleurs). Les hurlements reprennent ceux des

X-Wing est tout simplement le meilleur jeu du genre qu'il m'ait été donné de voir.

d'entre-vous, vous pouvez déjà imaginer le réalisme du jeu comme nous vous semble, rendant l'extrême vitre enseveu invulnérable aux tirs ennemis ou en lui accordant autant d'armes que vous le voulez. Plus besoin de faire attention à la gestion de vos missiles, sur les grosses cibles ou les bombardiers ! L'entraînement sera vite : encore, vous allez retrouver toutes les sensations des films ! Vous aurez droit en effet à l'habituel thème de La Guerre des Etoiles, mais aussi à de nombreux hautbois "inachevés" digitalisés à partir des effets sonores du film. Dans les scènes cinématiques et durant les combats, vous entendrez surtout des voix, à condition bien sûr de posséder une carte Soundblaster ou Pro Audio Spectrum ! Pour remanier le

films pour les tirs lasers, les "claquements" de vos unités x-2 et surtout les hauts les tuyaux des vaisseaux Tie. Tie de l'Empire lors qu'ils passent à quelques mètres de votre appareil ! Enfin, le système vidéo permet d'utiliser votre caméra de bord pour filmer vos prouesses. Vous pourrez enfin de mission visualiser l'ensemble de l'action, de différents points de vues différents, grâce à un système très pratique. Les plus fous pourront même sauvegarder le film de leur mission pour le revoir et savourer bien tranquillement leurs exploits.

L'AVIS DE STEPHANE

X-Wing est véritablement l'événement que l'on attendait. A peine vous retrouvez-vous derrière un Tie-Fighter que vous êtes plongé dans l'ambiance des films de George Lucas. Impossible de décrocher du joystick tant la réalisation est de qualité et le réalisme à couper le souffle. Les mouvements des vaisseaux, leurs manoeuvres (l'intelligence des ennemis est d'ailleurs étonnante !) alliés aux sons sortant tout droit des films suffisent déjà à faire de ce jeu LE meilleur du genre. On espère voir bientôt les scenery-disks pour s'éclater plus encore !

L'AVIS DE DIDIER

SIMULATION SPATIALE

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	16
DUREE DE VIE	17

INTERET

92%

LES ALTERNATIVES

GEORGE LUCAS
Le futur de la Force !

Le créateur de la Guerre des Etoiles et d'Indiana Jones révèle ses futurs plans pour ses légendaires sagas.

Par Dan Madsen

Cet article a été publié à l'origine dans le Lucasfilm Fan Club Magazine numéro 17

? KEZAKO

Les créations de George Lucas sont connues à travers le globe. Demandez au premier venu qui sont Dark Vador, Luke Skywalker ou Indiana Jones, et ils vous le diront. La saga de la Guerre des Etoiles et les trilogies des Indiana Jones ont été projetées sur les écrans du monde entier et ont étés des succès universels, les deux séries de films étant devenues des légendes au sens le plus pur du terme.

Mais George Lucas a bien plus à son actif que Star Wars et Indy. Il a été implique dans de nombreux projets de films à succès et a construit un empire qui comporte des produits éducatifs interactifs, des jeux vidéo, des publicités, des séries télévisées, des attractions, des produits dérivés, et plusieurs divisions spécialisées dans certains domaines du cinéma comme le Skywalker Sound ou l'Industriel Light & Magic qui travaillent à longueur d'années avec les plus grands noms d'Hollywood.

Lucas a également marqué l'industrie des loisirs ; ce qu'il a déjà fait, et certainement ce qu'il fera encore, suffit à ce que son nom entre dans les livres d'histoire.

Avec une telle liste de succès à son actif, vous pourriez vous attendre à une certaine "mégalo" de l'homme. Ce n'est pas le cas avec George Lucas. Il est très "terre-à-terre" et modeste. Il a construit son empire, le Skywalker Ranch, dans le nord de la Californie, sur près de 1200 hectares de terrain, avec des bâtiments de style Victorien. C'est ici qu'il prend ses décisions créatives et que les différentes divisions annexes sont situées. La dernière création de George Lucas est la série télévision, acclamée aux Etats-Unis, The Young Indiana Jones Chronicles (Les chroniques du jeune Indiana Jones).

C'est un projet qui lui tient bien à coeur, et il passe beaucoup de temps à créer, écrire et superviser la série. Il cache également dans ses cartons sa très attendue, souvent anticipée, première trilogie de la Guerre des Etoiles, sur laquelle il pense pouvoir travailler dans les deux prochaines années, tout comme d'autres projets de films.

De son bureau du Ranch Skywalker, le créateur de Luke Skywalker et d'Indiana Jones nous parle de ses impressions et idées sur Young Indiana Jones Chronicles et des autres de la Guerre des Etoiles.

"Dans la deuxième série, Indy rencontrera... Charles De Gaulle"

Dan Madsen : George, qu'est-ce qui vous a donné l'idée de produire une série télévisée sur la jeunesse d'Indiana Jones ?
George Lucas : C'est venu d'un projet éducatif interactif sur lequel je travaillais. Nous voulions qu'il soit axé sur l'apprentissage de l'Histoire du début du siècle. Nous avons continué, mais on a finalement choisi l'époque de la guerre de Sécession plutôt que le début du siècle. En reprenant le projet pour faire cette fois-ci quelque chose sur les années 1900, j'ai finalement eu cette idée d'utiliser Indiana Jones comme guide à travers le début du vingtième siècle, les évènements et personnages qui ont joué un rôle important à cette époque. Alors que je travaillais sur l'idée, elle m'intriguait de plus en plus. Je n'arrêtais pas d'y penser. J'en parlais aux gens autour de moi, et je décidais finalement d'en faire quelque chose. Alors, j'ai été voir la Paramount et je leur ai dit, "J'ai cette idée qui pourrait faire une bonne série TV. Ça vous intéresse ?". Et ils ont dit "oui." Tout a commencé comme cela.

D.M. : L'idée de faire quelque chose de la jeunesse d'Indy vous est-elle venue après avoir filmé le début de la Dernière Croisade avec River Phoenix ?
G.L. : Non, pas du tout. Je ne pensais surtout pas à la télévision. Ça ne m'intéressait pas du tout. Je ne voulais même pas travailler pour la télévision !

D.M. : Young Indiana Jones Chronicles est, sans aucun doute, un projet ambitieux. Qu'avez-vous trouvé de difficile dans la réalisation de cette série ?
G.L. : C'est une logistique très complexe. Je pense que le plus difficile c'est ce travail énorme qu'il faut faire en aussi peu de temps et pour très peu d'argent. C'est un très gros challenge.

D.M. : J'ai cru comprendre qu'après avoir filmé les épisodes, vous êtes très impliqué dans la post-production de chaque épisode.
G.L. : Oui, c'est vrai. Actuellement, je passe mon temps à imaginer les histoires, puis à travailler avec les écrivains pour développer les scripts. En même temps, je supervise l'ensemble de la post-production, c'est-à-dire quand le film se monte, puis je vérifie les cuts. Le réalisateur intervient alors, discute du montage et y ajoute ses idées. Ensuite, je continue en m'occupant du son, de la musique, des effets spéciaux et de toutes les autres choses qui doivent être réglées avant que l'épisode ne soit terminé.

D.M. : Pendant la première série, le chemin d'Indy a croisé celui de personnages historiques allant de Lawrence d'Arabie à Teddy Roosevelt en passant par Pancho Villa. Qui donc pourra-t-il rencontrer dans la deuxième série ?
G.L. : Quand à l'origine j'ai développé la série, il m'a semblé que si l'on suivait un itinéraire bien particulier, on rencontrerait de nombreux personnages clés de cette période. C'est d'ailleurs ce qui m'a poussé à faire la série en premier lieu. Je réalisais que si le père d'Indy était un professeur plutôt connu de l'Université de Princeton, un spécialiste du moyen-âge et qu'il avait écrit plusieurs livres, alors il devait naviguer dans des cercles de personnalités intellectuelles et d'agitateurs de cette époque. Je réalisais également que si Indy était impliqué dans la Première Guerre Mondiale, ce qui est plausible vu qu'il aurait le bon âge, il aurait également l'opportunité de rencontrer certaines personnalités que la guerre avait regroupé. Dans la seconde série, nous avons Sigmund Freud, Picasso, Charles De Gaulle, Lenine, Mata Hari.

D.M. : Si l'on examine bien la série, on découvre que vous avez vraiment bien appris vos leçons sur ces personnages.
G.L. : Oui, nous les avons bien étudiés. Nous avons trois ou quatre historiens qui nous suivent et m'aident à développer les histoires. Quand j'ai besoin de trouver une information précise sur un sujet, une personne ou un évènement particulier, les historiens cherchent ça pour moi. Ils travaillent également avec les écrivains. En plus, nous avons un ou deux consultants sur chaque épisode et ce sont généralement des experts du sujet que nous traitons. Donc tout est très documenté du point de vue réalité historique. Bien sûr, nous traitons une fiction donc le scénario lui même n'est pas vrai, mais les personnages et la façon dont ils sont décrits, les évènements et les attitudes sont tout à fait historiques.

Réalisations et productions :
- THX 1138 (1971)
- AMERICAN GRAFFITI (1973)
- LA GUERRE DES ETOILES (1977)
- MORE AMERICAN GRAFFITI (1979)
- L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE (1980)
- LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE (1981)
- TWICE UPON A TIME (1982)
- LE RETOUR DU JEDI (1983)
- INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT (1984)
- willow (1988)
- TUCKER (1988)
- INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE (1989)

Participations :
- KAGEMUSHA (1980)
- BODY HEAT (1981)
- RETURN TO OZ (1985)
- HOWARD (1986)
- CAPTAIN EO (1986)
- LABYRINTH (1986)
- LATINO (1985)
- NISRIMA (1985)
- POWAQQATSI (1988)
- LE PETIT DINOSAURE ET LA VALLEE DES MERVEILLES (1988)

"The Young Indiana Jones Chronicles" sera diffusé sur TF1 prochainement. Aux Etats-Unis, cela fait maintenant 2 ans que la série bat tous les records !

D M. : Quel a été votre plus gros plaisir en faisant cette série ?
G L. : J'aime bien faire des films et c'est une chance pour moi de pouvoir faire autant de films. Quand j'aurais terminé cette seconde série sur laquelle nous travaillons actuellement, il y aura probablement plus d'heures de film dans la série que dans tous les films que j'ai fait où je ferais durant ma vie. C'est une chose très excitante pour moi, qui me demande beaucoup de travail, me permet d'aborder des histoires bien différentes et me permet de parler d'une époque que j'adore. Donc de cette façon, je travaille encore plus et, bien sûr, je m'amuse tout autant. C'est bien plus simple, d'une certaine façon, que de passer trois ans à travailler sur un film de deux heures.

D M. : à propos de Star Wars, avez-vous un planning actuellement qui prévoit la pré-production où l'écriture du script des nouveaux films ?
G L. : J'ai promis que j'essaierai au moins de faire la prochaine trilogie. Que j'arrive ou non à produire la troisième trilogie n'est que spéculation à l'heure actuelle. Je ne suis pas sûr de vivre assez longtemps ! J'ai dit que je commencerai à travailler sur les prochaines trilogies au milieu des années 90, ce qui arrive vite, et que le premier film sortirait un ou deux ans après qu'on ait commencé. Il me faudra en fait 2 ou 3 ans avant d'en arriver là. Je pense commencer à écrire le scénario dans les 2 ans qui viennent. Entre les années 1995 et 2000, trois nouveaux Star Wars sortiront.

"Trois nouveaux Star Wars sortiront entre 1995 et 2000"

D M. : Pensez-vous que les effets spéciaux que peuvent faire aujourd'hui I.L.M. peuvent suffirent aux effets dont vous aurez besoin pour les nouveaux Star Wars ?
G.L. : Et bien, il y a eu de nombreuses raisons pour lesquelles j'ai régulièrement retardé les nouveaux Star Wars. En partie, j'avais besoin de faire des choses plus importantes pour moi et plus intéressantes au niveau créatif à ce moment là. L'autre raison est qu'une des choses que nous essayons de faire avec la série TV Indy, est de diminuer les coûts de production. Nous en aurons besoin pour les nouveaux Star Wars, ce qui est primordial pour des films de cette envergure, surtout de nos jours. Enfin, la troisième raison est que nous sommes en ce moment en pleine phase de progrès technologiques. J'essaye de pousser la technologie jusqu'au point qui me permettra de faire les films que je veux.

D.M. : Quel est le sujet des nouveaux Star Wars ?
G.L. : Tout a été pensé il y a quelques années. Les nouveaux films rapportent les aventures d'Anakin Skywalker et de Ben Kenobi dans leurs jeunes années.

D.M. : Est-ce qu'on y découvrira les débuts des Jedi et de l'Empire ?
G.L. : Non, tout cela a commencé bien avant eux.

STAR WARS... A QUOI FAUT-IL S'ATTENDRE ?

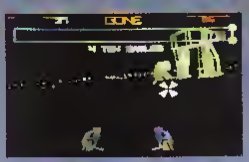
Fans de Star Wars, il vous faudra donc attendre encore quelques années avant de découvrir les nouveaux Star Wars, qui retraceront la vie des jeunes Ben Kenobi et Anakin Skywalker, mais on trouve quelques indices quant à ce qu'il nous attend en feuilletant le "novelisation" du retour du Jedi, en ce qui concerne la chute d'Anakin Skywalker du côté obscur de la force, qui semble être le sujet principal des trois nouveaux Star Wars.
Dans le livre, Ben Kenobi révèle à Luke le passé de son père.
"...Ton père, Anakin, fut séduit par le côté obscur de la Force. Il devint Dark Vador. Quand Obi-wan mourut, il hérita de ce en quoi Anakin Skywalker croyait. Le bon homme qu'était son père était détruit.
...Quand j'ai rencontré ton père, c'était déjà un grand pilote. Mais ce qui me surprit fut à quel point la Force était en lui. Je pris sur moi d'entraîner Anakin à la façon d'un Jedi. Mon erreur fut de permettre que l'élève un jour professeur que Yoda. Je ne l'avais pas l'Empereur sentit la puissance d'Anakin et le poussa jusqu'au côté obscur. ...Tu ne l'as pas connu à cette machine comme à bien des égards... aussi j'ai vu ce qu'il était devenu. J'ai essayé de le ramener, de le faire revenir du côté obscur. Nous avons combattu... Son père est tombé dans un puits en fusion. Quand il s'est relevé dans la salle pleine de feu, le changement était en lui pour toujours. Il était Dark Vador, sans plus une trace d'Anakin Skywalker. Même s'il restait en lui de la vie sentiment, et une machinerie complexe et sa propre sécurité artificielle..."

L'APRES X-WING

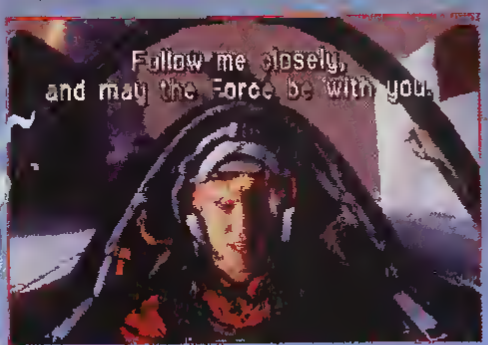
Avec d'autres jeux d'ores et déjà en préparation et de nouveaux films prévus par Lucas (voir interview page 54), X-Wing n'est qu'un début...

? KEZAKO

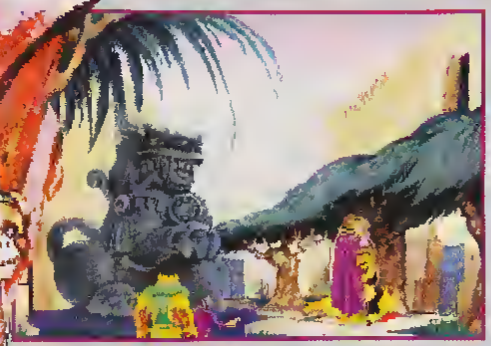
Depuis la création de LucasArts, la société ne s'occupe que de Star Wars. Atari avait déjà sorti pour leur console, pour le premier jeu d'arcade, pour le premier jeu micro, mais ils n'avaient déjà plus l'exclusivité. Les trois suites ont d'ailleurs été adaptées sur micro-ordinateur par Domark. Ce fut ensuite au tour de Nintendo d'avoir le droit d'adapter un jeu Star Wars, mais ils ont perdu ce droit quand ils ont voulu sortir leur propre version. Depuis, LucasArts a développé un jeu d'arcade en 3D, Starblade, et un simulateur de vol, X-Wing, sur CD-Rom. Star Wars n'aura donc plus de secrets pour eux.



Rebel Assault est le nom du prochain jeu Star Wars qu'éditera la LucasArts Games. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'arcade, reprenant un peu le principe de Starblade. Votre vaisseau suit un trajet prédéfini, et vous ne déplacez que le curseur de visée pour tirer sur les ennemis. Ça paraît un peu débile, mais il faut dire que Rebel Assault ne fonctionne que sur CD-Rom (PC et Mega-CD), et que l'ensemble des images et décors sont en images de synthèse. C'est tout simplement splendide, et ça comporte bien sûr de nombreuses scènes du film, la VRAIE musique de John Williams et tous les bruitages du film. Bref, Rebel Assault devrait marquer le monde du jeu lors de sa sortie, qui est pour le moment prévue pour la rentrée. Jetez un coup d'oeil sur les quelques images ci-contre, en attendant un dossier complet sur ce fabuleux produit, dans les mois à venir...



Un produit de la qualité de X-Wing ne se fait pas comme cela, du jour au lendemain. Pour cela, il a fallu des mois de développement, la réunion de nombreux talents (artistes graphiques, musiciens, programmeurs) et surtout deux monstres de la micro, j'ai nommé Edward Kilham et surtout Lawrence Holland, réalisateur de l'excellent simulateur Secret Weapons Of The Luftwaffe. Installé dans une maison bien au calme, à une quinzaine de kilomètres des bureaux de LucasArts, l'équipe de Larry Holland a profité de récents progrès technologiques pour réaliser un rêve qui leur tenait à coeur depuis longtemps : faire un simulateur basé sur la Guerre Des Etoiles. Délaissant la technique bitmap pour les vaisseaux (cf SWOTL), les développeurs ont utilisé de la 3D polygone, avec des effets de lumières qui donnent plus de réalisme aux surfaces. Ils ont pu ainsi créer quelques missions incroyables sur la Lune Noire et au-dessus de "Star Destroyers". Le plus intéressant vient du fait que le jeu marche quasiment aussi bien sur 386SX que sur les gros PC, à condition bien sûr de diminuer le degré de détails. X-Wing, s'il est déjà impressionnant, sera en outre très rapidement suivi par deux extensions, offrant de nouvelles aventures durant de nouvelles périodes, avec de nouvelles options (armes, vaisseaux, missions...). Il serait aussi prévu une simulation où le joueur pilotera des vaisseaux de l'Empire, frappant les forces rebelles pour la victoire du côté obscur de la force.



RINGWORLD

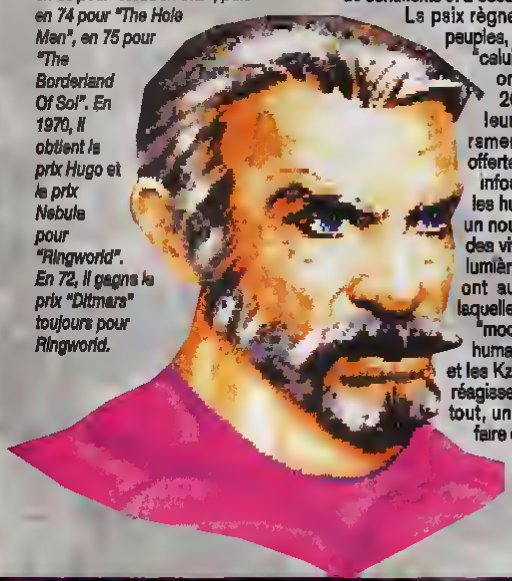
Découvrez le mon

Vous découvrez ici quelques exemples
pouvez voir le système d'icônes qui vou
L'image suivante vous montre le
sur la potence des supliciers. Enfin,

Tsunami présente son premier produit inspiré des productions Sierra...

? KEZAKO

LARRY NIVEN : compris dans la boîte du jeu se trouve le roman Ringworld de Larry Niven. Malheureusement pour les français, le jeu comme le roman sont en anglais. Mais rassurez vous, si vous avez aimé le cadre du jeu, les deux premiers romans sur Ringworld ("l'anneau-monde" et "les ingénieurs de l'anneau-monde") ont étés traduits en français dans la collection Opta. Et pour les fanatiques de l'information, apprenez que Larry Niven est née le 30 avril 1938 à Los Angeles et qu'il a commencé à écrire en 1963 après avoir fait des études de mathématiques. Il a obtenu son premier prix Hugo en 66 pour "Neutron star", puis en 74 pour "The Hole Men", en 75 pour "The Borderland Of Sol". En 1970, il obtient le prix Hugo et le prix Nebula pour "Ringworld". En 72, il gagne le prix "Ditmars" toujours pour Ringworld.



Ringworld est le premier jeu d'aventure de la toute nouvelle compagnie Tsunami, basé à Coarsegold, là où se trouve déjà Sierra-On-Line. On a d'ailleurs déjà noté plusieurs transfuges d'une compagnie vers l'autre...

L'action de Ringworld se situe dans un futur lointain, où l'homme n'est plus le seul dans l'univers. Il y a tout d'abord les Kzintis, race féline contre laquelle les humains ont mené une guerre terrible de deux cents ans. Mais la plus mystérieuse des races demeure celle des Puppeteers, qui vivent sur Ringworld. De quoi s'agit-il ? D'un anneau trois millions de fois plus grand que la Terre, entourant un soleil. Le côté tourné vers le soleil est couvert de continents et d'océans, l'autre côté étant métallique.

La paix règne à nouveaux entre les différents peuples, depuis que Louis Wu (un humain) et "celui-qui-parle-aux-animaux" (un kzin) ont été sur Ringworld, il y a près de 20 ans. On sait peu de choses sur leur voyage, si ce n'est qu'ils en ont ramené de nouvelles technologies offertes par les Puppeteers. Utilisant ces informations et travaillant en commun, les humains et les Kzintis ont développé un nouveau type de vaisseau atteignant des vitesses plus rapides que celle de la lumière. Seulement les deux explorateurs ont aussi ramené une légende selon laquelle les Puppeteers auraient essayé de "modifier" les humains et les Kzintis. Les humains seraient devenus plus chanceux et les Kzintis plus pacifiques... Les humains réagissent très bien à cette nouvelle ; après tout, un peu plus de chance ne peut pas faire de mal. Par contre, le patriarche des Kzintis est furieux et ne rêve plus que de vengeance envers les Puppeteers ! C'est pourquoi si le nouveau vaisseau humain est seulement plus rapide, celui des Kzintis est en plus fortement armé, et même équipé d'un canon pouvant réduire une planète en cendres !

Le jeu commence après la disparition de Louis Wu. Vous jouez le rôle de Quinn, un mercenaire humain embauché par une compagnie d'assurance pour le retrouver. La première étape est la maison de "celui-qui-parle-aux-animaux". Là, vous rencontrez le fils du Kzin lorsque soudain des Kzintis attaquent la maison. Rapidement, Quinn apprend que le fils de "celui-qui-parle-aux-animaux" et lui-même sont déclarés renegats par le patriarche des Kzintis. Ils décident alors de voler le nouveau vaisseau des humains pour aller sur Ringworld et retrouver Louis Wu. En chemin un Puppeteer les contacte et leurs propose un marché. Ils doivent chercher sur Ringworld des boîtes de stase en échange de quoi le Puppeteer ne révélera pas au vaisseau Kzinti à leur poursuite leur localisation. Un joli marché de dupes ! Vous arrivez donc à Ringworld. Grâce aux informations du Puppeteer, vous localisez les cinq boîtes de stase. Il ne vous reste plus maintenant qu'à les récupérer. Pour en arriver jusque là, vous aurez déjà joué pendant 45 minutes. Pourquoi ? Parce que ce jeu abonde en animations qui peuvent prendre jusqu'à cinq minutes chacunes, et qu'elles sont présentes tout au long du jeu, ce qui fait parfois plus penser à un film qu'à un jeu ! Du coup, il vous arrivera de croiser vos bras et d'attendre que le jeu

de la variété des lieux visités ; village primitif, désert, grottes, océan, château ou encore vaisseau spatial ! Sur l'image de droite, vous permet de sélectionner les actions que vous désirez effectuer. A gauche, l'attaque au début du jeu par les troupes du Patriarche Kzinti. cabine de pilotage du vaisseau, ou moment même où explose une bombe anti-matière. La troisième image vous offre une vue imprenable l'image de droite permettra au petits malins d'y déceler un indice bien pratique. N'oubliez pas qu'une épée ne sert pas qu'à frapper !

de Larry Niven

TECHNIQUE : Ringworld nécessite un 386 à 16 Mhz minimum, supporte le VGA et toutes les cartes sonores. Une machine rapide est cependant conseillée, de même que le Dos 5.0.

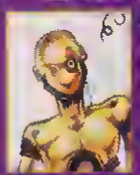
reprenne pour continuer. A prion, ce n'est pas génant, car cela vous permet de bien comprendre le scénario. Pour récuperer toutes les boîtes de etase vous aurez à résoudre de nombreuses ènigmes, qui no se résoudront pas toutes en discutant ou en utilisant les objets de votre inventaire. Il vous faudra penser logiquement pour savoir quel objet chercher, et à quel endroit. Par exemple, les dauphine n'arrivent pas à récuperer une boîte au fond de l'eau. Il vous faut donc trouver un objet qui leur permet de manipuler la boite. Quoi de mieux que des bras ? Or le drone de reconnaissance est cassé, et lui possède des bras. La solution est donc de démonter le drone et de donner les bras aux dauphins. Cela peut paraître simple mais vous trouverez des situations un peu plus embrouillées.

Vous voyagerez dans quatre endroits principaux ; la tribu des primitifs, la tribu de la mer, les grottes et le château. Attention, n'oubliez rien dans un des endroits car vous ne pouvez pas revenir en arrière puisque c'est votre ami Kzin qui dirige le vaisseau. En principe vous ne pouvez pas continuer le jeu si vous n'avez pas accompli toutes les actions importantes liées à un site, mais on ne sait jamais .. Ne vous cassez pas trop la tête à résoudre les énigmes, la solution est souvent sous votre nez. L'important est de bien utiliser tous les objets en votre possession, et n'hésitez pas à demander de l'aide à vos compagnons, leur avis pouvant être d'un grand secours. Il vous faudra également une connaissance parfaite du vaisseau ; promenez-vous dans toutes les pièces et regardez tous les équipements. Vous disposez même d'une bibliothèque informatique, accessible à tous les étages du vaisseau, qui peut vous donner des informations sur tous les sujets dont vous pourriez avoir besoin. De toute façon, regardez la bibliothèque car vous trouverez des images de races intéressantes et des explications sur les mondes que vous côtoierez.

Le principe du jeu est assez simple. Vous dirigez Quinn à l'aide de votre souris ; le bouton de droite fait apparaître un menu d'action, le bouton de gauche déclenche l'action sélectionnée. A l'aide de ce menu, vous pouvez vous déplacer, regarder, toucher ou actionner, parler, utiliser votre inventaire et profiter des options telles que la sauvegarde, le choix du son... L'option "parler" est très importante dans ce jeu, un grand nombre de renseignements vous étant donné au cours de dialogues. Lors des dialogues, le décore disparaît pour laisser à l'écran un gros plan sur la tête des interlocuteurs. Certaines races d'extra-terrestres ont d'ailleurs des rictus très cocasses.

Les images sont en VGA 256 couleurs et comportent des effets de profondeur et de très nombreux détails graphiques. D'ailleurs, il y a tellement de détails que vous aurez du mal à distinguer les éléments utiles pour le jeu de ceux qui ne sont là que pour l'ambiance. Attention, le jeu est entièrement en anglais ! ■

L'AVIS DE YANN



Le scénario est formidable mais il est dommage qu'il ne soit pas plus détaillé. Trop court. Je l'ai en effet fini en 2 heures ce qui est juste pour un jeu d'aventure. L'aventure reste le genre de jeu où l'on peut passer des mois à chercher la solution d'une énigme. Enfin il est possible de rester bloqué pendant des jours si vous n'avez pas vu un élément important d'une scène. La force du jeu réside dans les graphismes et animations, malgré les quelques problèmes évoqués et le scrolling parfois saccadé. Ringworld est un jeu très agréable à jouer.

JEU D'AVENTURE	
GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	16
DUREE DE VIE	11
INTERET	
78%	

LES ALTERNATIVES

PC

Rex Nebular (49)

Indiana Jones IV (46)

Star Trek 25th Anniversary (48)

BODY BLOWS

Street Fighter 2, KO debo

Et plus précisément au bout de trois secondes de combat sans suspense. Body Blows a eu très vite raison du monstre sacré qu'est Street Fighter 2.

Coup de pied direction visage ennemi. Le pied ! ! !

Balayage digne des plus grands films de Bruce Lee.

Poing placé à la bonne hauteur sauf pour Maria.

Une utilisation du katana destructrice...

Mais délaissons ces comparaisons sans lendemain (sauf sur les serveurs télématiques) pour évoquer ce jeu qui est, au demeurant, fort classique. Comme j'essaie de vous le faire comprendre depuis le début de ce satané article (non, ne partez pas tout de suite, cela risque encore de vous intéresser !), Body Blows est un jeu de combat d'une violence et d'un punch inouïs. Programmé par les membres de Team 17 à qui nous devons déjà le fabuleux Project X et l'angoissant Alien Breed, Body Blows arrive à point nommé pour augmenter la logitheque de l'Amiga dans ce domaine. Il faut bien l'avouer, l'influence de Street Fighter 2 est là et bien là et on le ressent à tout écran de jeu. Voyons voir cela de plus près.

Après un séance de chargement que vous trouverez au moins aussi longue que moi, vous vous retrouverez sur l'écran principal. On vous y propose, le jeu seul, à deux ou encore en tournoi. Les options sont nombreuses et vont de la musique On/Off, un mode arcade qui rend les adversaires franchement coriaces, le nombre de rounds, la durée des combats, le nombre de combattants en tournoi et enfin le lieu du combat parmi les sept disponibles.

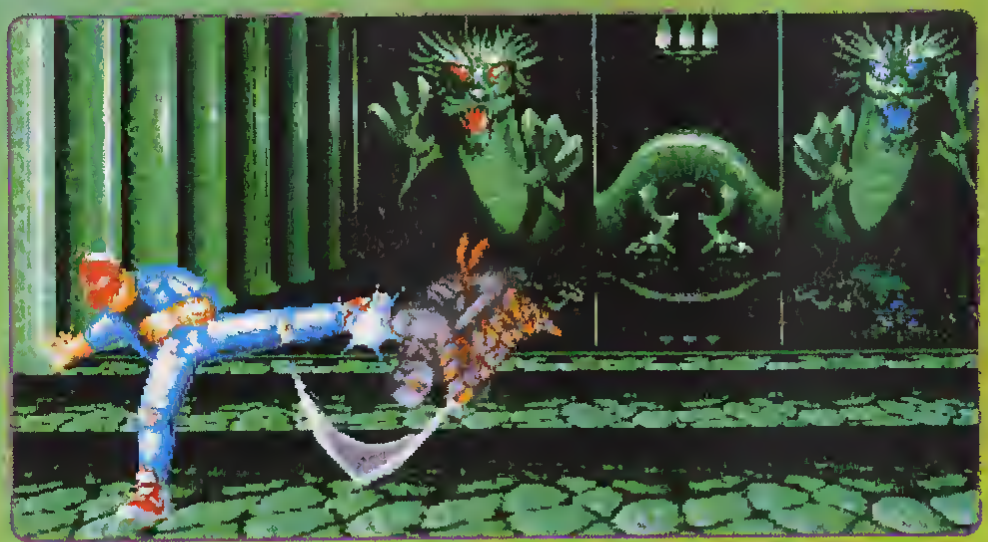
Les combattants sont au nombre de 10 avec des coups spéciaux (c'est le moins qu'on puisse dire) qui leurs sont propres.

ut dès le 1er round...

Ainsi, on decouvre les noms de Dan, Nik, Loray, Junior, Kossak, Mike, Maria, Dug, Yitu et Ninja. Vous remarquerez qu'il n'y a qu'une fille dans le tas, c'est bien dommage. Allez messieurs les programmeurs, mettez plus de filles dans les jeux. Il serait trop long de vous donner la liste des coups mais en exemple vous pouvez voir ceux de Ninja (cf photos). Même si certains coups rappelent ceux de Street Fighter 2 comme la boula de feu, d'autres sont complètement originaux comme la tornade de Mike, la frappe flash de Yitu ou encore le coup électrique de Kossak (rien à voir avec celui de Blanka !). Chaque fighter possède 4 coups spéciaux, sans compter la bonne dizaine habituelle et plus classique, ainsi que leurs propres caractéristiques physiques (vitesse et puissance), le plus rapide etant Yitu et le plus puissant Kossak. Contrairement à Street, les coups spéciaux sont plus faciles à obtenir. En effet, bien souvent, il suffit de maintenir le bouton de feu pressé suffisemment longtemps. Bien sûr, cela oblige le joueur à plus de tactique lors des combats contrairement à Street ou, une fois les coups spéciaux maîtrises, on pouvait les déclencher a volonté. L'autre point fort est la relative facilité avec laquelle on peut enchaîner les coups en maintenant le bouton de feu et en changeant de direction avec le manche. Même si le nombre de coups est inférieur a Street Fighter, il est largement suffisant car les programmeurs se sont rendus compte que les joueurs utilisaient toujours la même série de coups.

Comme pour Street Fighter, chaque combattant à une histoire qui lui est propre. Ainsi Dan et Nik sont freres ce qui fait qu'ils possèdent tous les deux les mêmes coups. Loray a quitté le temple de Shaolin pour montrer au monde la technique des moines bouddhistes. Junior a été renvoyé de la ligue internationale de boxe et veut à tout prix montrer qui est le plus grand champion. Bref, chacun des personnages a au moins une raison de combattre.

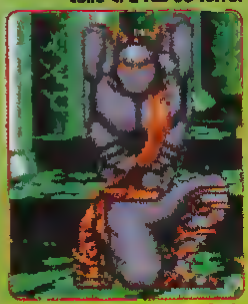
En mode un joueur, vous n'avez le choix qu'entre Dan, Junior, Nik et Loray. L'ordre d'apparition des adversaires est bien sûr aleatoire, histoire de ne pas vous familiariser trop vite avec les techniques des combattants. Si vous arrivez au bout des 9 autres killers, une grande surprise vous attendra. Il se



Les parades sont utiles dans ce jeu. Voilà celle de Ninja !

Autre coup de poing mais cette fois ou visage.

Une autre parade mais celle-ci à ras de terre.



Invocation du pouvoir de téléportation très pratique.

Qu'il est beau dans sa position de combat !!!

Don est un guerrier qui possède des coups bien béton.

Loroy lance du feu et est très agile. Méfiez-vous de son coup spécial !

Nik possède les mêmes coups que Don...

Le ninja possède des coups très impressionnants.

Dug est lent mais très très fort. Un coup de sa part et vous êtes mat !

Junior est un boxeur qui a une frappe rapide et puissante.

? KEZAKO

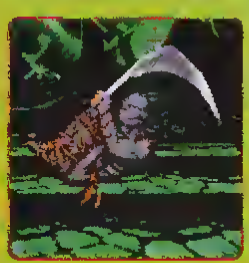
BASTON vous n'y connaissez rien en matière de bagarre ? Ça tombe bien, un livre sort sur le maître en la matière, le belge Jean-Claude Van Damme, livre dans lequel vous trouverez sa biographie filmographie, des interviews exclusives mais surtout de nombreuses photos tires de ses films . Pour les amateurs, c'est chez Reporters

prénomme Max et jusqu'à présent personne ne connait encore ses pouvoirs de destruction, alors, bon courage.
Dans le mode deux joueurs, la sélection est plus large puisqu'on a acces a tous sauf à Max Si le choix a ete fait dans le menu d'options, on peut même prendre des personnages identiques C'est d'ailleurs dans ce cas qu'on peut vraiment comparer le niveau des joueurs.
En mode Tournoi, les phases sont en elimination directe Il est possible de participer à 4 ou a 8 ce qui promet des après-midi endiables au rythme des pralines, des cacahuètes, des pains et autres patates (je tiens a remercier JPP qui m'a appris tous ces termes venant tout droit de son vocabulaire !)

scrolling horizontal, malgré un leger saccadement, est acceptable d'autant plus que, dans ce type de jeu, l'oeil du joueur est rivé sur son personnage et non sur le fond. Le plus impressionnant vient du contexte sonore La musique extrêmement dance colle bien au jeu et à une pêche d'enfer Mais ce qui met le jeu au-dessus du lot ce sont les bruitages Pour comparaison, les bruitages de Street Fighter (quelque soit la version, Nintendo, micro ou arcade) ressemblent à des gnan-gnan de jeunes midinettes en pleurs et encore
Un détail qui pourrait sembler insignifiant mais qui ajoute au jeu toute une ambiance, ce sont les voix digitalisees qui presentent les concurrents ou encore les declarations et autres rires sarcas-

Que peut-on dire à part que c'est vraiment détonant. Ce jeu vous donne la pêche.

Body Blows beneficie de graphismes en 32 couleurs qui montrent que l'Amiga est loin d'être "termine". De plus, avec la taille conséquente des sprites, on pouvait s'attendre à une animation defaillante ce qui est loin d'être le cas. En effet, le jeu est d'une rapidité exceptionnelle et surtout d'un punch impressionnant. Le tiques des gagnants à la fin d'une rencontre Un jeu ne serait rien sans un maniement precis et dans ce domaine Body Blows s'en sort haut la main Il est bien plus précis que Street Bon maintenant, si voulez mon avis sur ce jeu, rejoignez-moi dans mon encadre. A tout de suite ! ! ! ■



En tournoyant sur lui-même, Ninja devient intouchable.

Sexe oblige Maria est extrêmement agile. Sa vivacité est tout aussi extraordinaire.

Kossak est indéniablement le plus puissant de tous et sa résistance vous surprendra.

Yitu est rapide mais manque de puissance. Attention à son coup Flash !

Malgré son côté dur à cuire, Mike est loin d'être redoutable.

Invocation du pouvoir d'invisibilité. Il est impossible de vous montrer en photo à quoi ce la ressemble alors surprise !

TECHNIQUE
Body Blows tourne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200, 1500, 2000, 3000, 4000 et CDTV avec au moins 1 Mo. Il n'est pas installable sur disque dur et comporte 3 disquettes.

L'AVIS DE MICHEL

Ça y est, vous voilà! Bon! Que peut-on dire à part que c'est vraiment défoulant. Ce jeu vous donne la pêche. Maniement parfait, graphismes et sons au-dessus de toutes critiques, bref, Body Blows en jette. Je manque totalement de vocabulaire pour exprimer ce que je ressens quand je joue sur ce jeu tellement il est prenant et pourtant, croyez-moi, je suis loin d'être un inconditionnel des beat'em up. Malgré quelques défauts (manque d'images dans l'animation des sprites et nombre de personnages somme toute assez limité) qui s'évaporent dès les premières secondes de jeu, Body Blows se place au top.

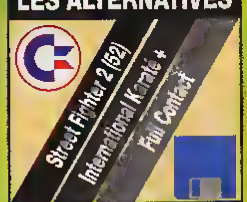
L'AVIS DE STEPHANE

J'avoue ne pas être un grand fan de jeux de combat, et si Street Fighter 2 m'avait un peu amusé, j'étais tout de même plutôt sceptique quand à son intérêt. Mais Body Blows est arrivé ! Comme d'habitude, je trouve que c'est le genre de jeu où jouer seul devient vite lassant. Vous perdez en quelques secondes jusqu'au moment où vous trouver la tactique adéquate, puis vous passer à l'ennemi suivant. Par contre, à deux, c'est vraiment très prenant, d'autant plus que les coups dans Body Blows sont très variés, et assez originaux. Ce qu'on vous montre du Ninja vous en donne d'ailleurs une bonne idée. Un des Hits du début 93 !

JEU D'ARCADE	
GRAPHISME	15
SON	18
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	14
INTERET	

88%

LES ALTERNATIVES



DOGFIGHT

Un chien de guerre dan

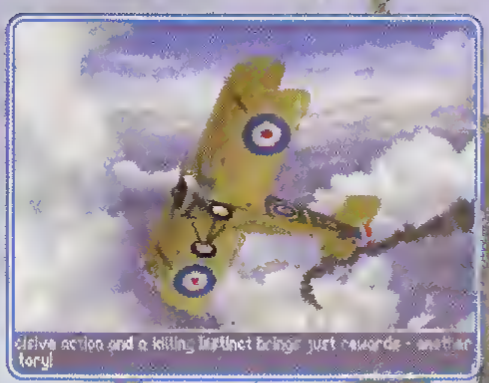
L'histoire de Dogfight remonte à l'aube des temps. Prévu initialement chez Mirrorsoft, puis annoncé chez Activision, c'est finalement Microprose qui l'édite !

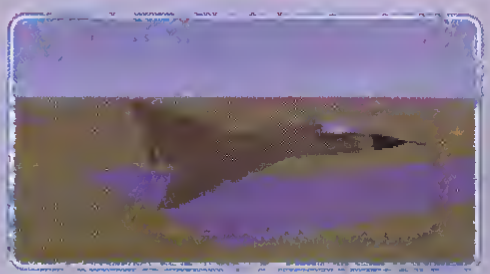
TECHNIQUE : Fonctionne sur 386 et mieux, prend 6 Mo sur le disque dur, 4 disquettes HD, manuel ultra-complet de 120 pages.
640 Ko mini, VGA
Supporte les cartes Adlib, Soundblaster, Roland LAPC-1

SIMULATEUR	
GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	13
INTERET	
76%	

LES ALTERNATIVES

N'avez-vous jamais eu l'envie d'entrer dans la peau d'un des as du manche à balai ? Ben, moi, si ! Vous savez, le plaisir de se sentir le meilleur et de devoir maintenir son rang, rien de tel pour vous donner un but dans votre existence. Malheureusement, la réalité de notre situation ne nous le permettra jamais. C'est pour cela qu'existent les jeux vidéos, non ?
Avec Dogfight, Microprose reste dans son domaine de prédilection – la simulation aérienne pour les nouveaux arrivants – mais concentre son talent dans le combat aérien en délaissant quelque peu l'hyperréalisme de leurs simulateurs habituels (F15, Atac, Gunship...).
Comme à l'accoutumée, le nombre d'options est conséquent. C'est ainsi que les programmeurs vous proposent de choisir le détail du sol, des engins et de l'horizon, le réalisme du jeu avec l'influence du soleil, le voile noir, la précision des tirs, le niveau des adversaires, et j'en passe et des meilleurs.
Dogfight se compose de trois éléments biens distincts. En premier, on trouve le Duel Mode qui, comme son nom l'indique, vous permet de combattre un unique adversaire dans le ciel azuré. Dans ce mode, vous pilotez tous deux des avions de même époque. Il vous est possible de choisir dans quelle position vous voulez commencer le confrontation (derrière l'ennemi, côte à côte, face à face, etc...). Bref, c'est ici que ressortent vos capacités de pilotage.
Le Why If ? est un mode assez curieux mais délirant. En effet, il vous donne la possibilité de choisir le type d'avion que vous allez diriger ainsi que celui de l'adversaire. Je m'explique. Vous pouvez par exemple combattre un Messerschmitt de la seconde guerre mondiale avec un bon vieux F-16. Imaginez dès lors, les combinaisons possibles. Pour toute confrontation, vous aurez aussi à sélectionner le lieu de la rencontre.





Enfin et non des moindres, le mode "mission" vous envoie en campagne dans divers champs ou plutôt ciels de bataille et à diverses époques. Après votre intégration dans l'escadron, suit alors le choix de l'époque et de votre camp.
Pour chaque période, le jeu vous propose des missions variées. Ainsi, pendant la première guerre mondiale, si vous sélectionnez le camp anglais, vous aurez à abattre des zeppelins ou encore des ballons d'observation. Cette multitude d'objectifs donne au jeu une durée de vie indéniable. L'autre bon point, c'est le nombre d'appareils proposés : Sopwith Camel, Fokker DR1, MkII Supermarine Spitfire, Messerschmitt BF109E, North American F-86E Sabre, Mikoyan-Gurevich Mig-15, McDonnell Douglas F-4J Phantom II, Mig-21F Fishbed, Sea Harrier FRS1, Mirage 3E, F-16 Falcon, Mig-23S. Comme vous pouvez le constater, le catalogue est vaste et le choix difficile.
Venons en maintenant à la réalisation. A travers les photos vous comprendrez tout de suite que le jeu est en 3D surfaces pleines. Contrairement aux récentes productions de Microprose, les graphismes ont été grandement simplifiés. On n'a plus droit aux superbes dégradés sur le sol. Les avions ne bénéficient pas non plus d'une finesse ni de détails à couper le souffle, loin de là. L'animation est plutôt fluide à partir des 386 DX même si l'on a vu beaucoup mieux dans ce domaine. Au bout de quelques parties, le joueur se rend compte que l'éditeur a porté ses efforts sur le côté arcade. Le pilotage abordable pour tout joueur du plus novice à l'as des as permet des duels au soleil acharnés et c'est bien là le principal. Une option de tout premier ordre est la possibilité de jouer à deux via un câble null-modem. On peut ainsi retrouver les joies du combat aérien contre un pote. Pour peu que vous possédiez une carte sonore type Soundblaster ou autre, le contexte sonore est assez réaliste quoi que franchement assourdissant à la longue. Je comprends maintenant pourquoi les pilotes mettent tous des casques énormes sur leurs crânes. Mr Microprose, vous ne voudriez pas nous procurer un casque de pilote dans le packaging de vos simulateurs de vol, SVP ?

ns le ciel !

L'AVIS DE MICHEL

CENTURY SOFT

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN
70.46.20.48
POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
CHAOS ENGINE XENOBOTS SIM LIFE
SHADOW OF THE COMET ZOOL

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ATARI

	ST	AM
3D CONSTRUCTION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	299	299
AGE	299	299
AIR DUCKS	269	269
AIR SUPPORT	ND	182
AIRBUS A320 simulat vf	349	349
ALIEN 3	ND	279
ANOTHER WORLD	249	249
ASSASSIN	ND	279
A TRAIN	ND	329
B A T 2	329	329
B 17 flying fortress	ND	329
BC KID	ND	249
BARI VS THE WORLD	259	259
BATTLE ISLE	ND	269
BEST OF THE BEST	249	239
BILL'S TOMATO	ND	249
BILLARD AMERICAIN	259	259
BODY BLOWS	ND	269
BONANZO BROS	239	239
CAESAR	319	319
CAMPAIGN	339	339
CARL LEWIS challenge	239	239
CHAOS ENGINE	249	249
CHUCK ROCK junior	ND	249
CIVILISATION	329	329
COHORT ROME 2	319	319
COMBAT AIR PATROL	279	279
COMPLETE CHESS	329	329
COOL WORLD	249	249
CRAZY CARS 3	220	220
CURSE of enchantia vf	ND	299
D DAY	329	329
DARKMERE	ND	329
DECOVERY	269	269
DOMINIUM	299	299
DOODLE BUG	249	249
DUNE 2 vf	ND	329
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	279	279
EPIC 1 mo	299	299
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND	269
F1 GRAND PRIX	289	289
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299
F19 STEALTH FIGHTER	299	299
FIRE & ICE	249	249
FLASHBACK	ND	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	269	269
FORT APACHE	259	259
GOBLINS 2	279	279
GRAHAM TAYLOR	259	ND
GUY ROUX manager vf	279	279
GUNSHIP 2000	ND	299
HARRIER ASSAULT	339	339
HEIMDALL vf	329	ND
HISTORY LINE vf	ND	349
HOOK vf 1 mo	299	299
HUMANS	ND	279
INDY 4 action	189	189
INDY 4 aventure	ND	249
INTER SPORT challenge	249	249
ISHAR	269	269
JAGUAR	ND	259

	ST	AM
JIMMY WHITE'S snooker	259	259
JIM POWER	269	269
JAMES POUND 3	259	259
JOE & MAC	ND	249
JOHN SAINES FOOT	239	239
KG 2 vf	ND	299
KRUSTY FUN HOUSE	ND	279
KNIGHTS OF THE SKY	269	269
LA AME FATALE 3	249	249
LAST NINJA 3	249	249
LEEDS	269	269
LEGEND of kyrandia vf	ND	299
LEGEND of valour vf	ND	329
LEMMINGS double pack	259	259
LEMMINGS 2	249	249
LION HEART	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
LURE of the TEMPTRESS vf	299	299
MI TANK PLATOON vf	299	299
MC DONALD LAND	249	249
MEGA TWINS	239	239
NICKY BOOM	249	249
NIGEL MANSELL	279	279
NO SECOND PRIZE	249	249
OUT RUN EUROPA	239	239
PACIFIC ISLANDS	269	269
PERFECT GENERAL vf	ND	329
PINBALL FANTASIES	ND	269
POPULOUS 2	249	249
PREMIERE	ND	269
PUSHOVER	249	249
RACE DRIVIN	239	239
RAILROAD TYCOON vf	299	299
RAMPARTS	249	249
RED ZONE	ND	189
RISKY WOODS	249	249
ROME vf	ND	269
RUGBY the world cup 2	259	259
SECRET monkey isla 2 vf	ND	269
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SHADOW BEAST 3	ND	279
SHUTTLE vf	299	299
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POPULOUS	289	289
SIM EARTH vf	ND	299
SLEEPWALKER	249	249
SPACE QUEST IV	ND	329
STREET FIGHTER 2 1 mo	239	239
STRIKER	249	249
SUPER CAULDRON	249	ND
THE MANAGER vf	279	279
THE SHORTGREY vf	269	269
TRANSARCTICA vf	279	279
TROODLERS	ND	249
UNIVERSAL MONSTERS	249	249
VIDEO KID	189	189
WIZORD + great courts 3	239	249
WORD of phocy vf	269	269
WHEN 2 WORLDS WAR	319	319
WING COMMANDER	ND	299
WORLD CLASS RUGBY	249	249
WWF 2 super stars	249	249
ZOOL	ND	249

AMIGA

	ST	AM
3D CONSTRUCTION kit 2	259	259
3D MASTER GOLF	259	259
AGE	259	259
AIR SUPPORT	239	239
AIRBUS A320 simulat vf	ND	299
ALIEN 3	ND	279
ANOTHER WORLD	269	269
ASSASSIN	249	249
A TRAIN	249	249
B A T 2	269	269
B 17 flying fortress	ND	299
BC KID	ND	229
BARI VS THE WORLD	259	259
BATTLE ISLE	ND	249
BEST OF THE BEST	ND	249
BILL'S TOMATO	220	220
BILLARD AMERICAIN	259	259
BODY BLOWS	ND	329
BONANZO BROS	249	249
CAESAR	329	329
CAMPAIGN	329	329
CARL LEWIS challenge	249	249
CHAOS ENGINE	249	249
CHUCK ROCK junior	249	249
CIVILISATION	329	329
COHORT ROME 2	ND	329
COMBAT AIR PATROL	ND	299
COMPLETE CHESS	249	299
COOL WORLD	ND	299
CRAZY CARS 3	249	249
CURSE of enchantia vf	ND	299
D DAY	249	249
DARKMERE	ND	329
DECOVERY	259	259
DOMINIUM	249	249
DOODLE BUG	ND	249
DUNE 2 vf	259	259
DUNGEON + CHAOS	249	249
DYNABLASTER	279	279
EPIC 1 mo	299	299
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND	299
F1 GRAND PRIX	289	289
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299
F19 STEALTH FIGHTER	329	329
FIRE & ICE	249	249
FLASHBACK	249	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	269	269
FORT APACHE	259	259
GOBLINS 2	279	279
GRAHAM TAYLOR	259	ND
GUY ROUX manager vf	279	279
GUNSHIP 2000	ND	299
HARRIER ASSAULT	339	339
HEIMDALL vf	329	ND
HISTORY LINE vf	ND	349
HOOK vf 1 mo	299	299
HUMANS	ND	279
INDY 4 action	189	189
INDY 4 aventure	ND	249
INTER SPORT challenge	249	249
ISHAR	269	269
JAGUAR	ND	259

	ST	AM
JIMMY WHITE'S snooker	259	259
JIM POWER	269	269
JAMES POUND 3	259	259
JOE & MAC	ND	249
JOHN SAINES FOOT	239	239
KG 2 vf	ND	299
KRUSTY FUN HOUSE	ND	279
KNIGHTS OF THE SKY	269	269
LA AME FATALE 3	249	249
LAST NINJA 3	249	249
LEEDS	269	269
LEGEND of kyrandia vf	ND	299
LEGEND of valour vf	ND	329
LEMMINGS double pack	259	259
LEMMINGS 2	249	249
LION HEART	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
LURE of the TEMPTRESS vf	299	299
MI TANK PLATOON vf	299	299
MC DONALD LAND	249	249
MEGA TWINS	239	239
NICKY BOOM	249	249
NIGEL MANSELL	279	279
NO SECOND PRIZE	249	249
OUT RUN EUROPA	239	239
PACIFIC ISLANDS	269	269
PERFECT GENERAL vf	ND	329
PINBALL FANTASIES	ND	269
POPULOUS 2	249	249
PREMIERE	ND	269
PUSHOVER	249	249
RACE DRIVIN	239	239
RAILROAD TYCOON vf	299	299
RAMPARTS	249	249
RED ZONE	ND	189
RISKY WOODS	249	249
ROME vf	ND	269
RUGBY the world cup 2	259	259
SECRET monkey isla 2 vf	ND	269
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SHADOW BEAST 3	ND	279
SHUTTLE vf	299	299
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POPULOUS	289	289
SIM EARTH vf	ND	299
SLEEPWALKER	249	249
SPACE QUEST IV	ND	329
STREET FIGHTER 2 1 mo	239	239
STRIKER	249	249
SUPER CAULDRON	249	ND
THE MANAGER vf	279	279
THE SHORTGREY vf	269	269
TRANSARCTICA vf	279	279
TROODLERS	ND	249
UNIVERSAL MONSTERS	249	249
VIDEO KID	189	189
WIZORD + great courts 3	239	249
WORD of phocy vf	269	269
WHEN 2 WORLDS WAR	319	319
WING COMMANDER	ND	299
WORLD CLASS RUGBY	249	249
WWF 2 super stars	249	249
ZOOL	ND	249

PROMO

HUNTER am	99
AVENTURIERS am	129
STORMBALL	99
BAD COMPANY at	99
BLUDERS at	99
SENSIBLE SOCCER am	129
DARK CENTURY at	99
AWESOME at	99
EUROPEAN championship at	99
BARQON ATTACK am	99
CHICAGO at	99

COMPILATIONS ST/ AM

PANTASTIC WORLDS	359
Realms / Pirates / Populous	
MEGALOMANIA / WONDERLAND	
MAITRES avantura	289
Maupiti Island / Les Voyageurs	
du temps / Operation Stealth	
FUN RADIO 2	289
KICK OFF 2/Super Ball 2/ GP 500	
Great Courts 2 / Tour Golf	
PLANETE AVENTURE 2	339
Secret Monkey Isl 1 mo / Loom	
Populous / Explora 3	
STRATEGY MASTER	319
Hunter/ Red Storm/ Populous	
Epic / Excalibur / Chessplay	
DREAM TEAM	239
Terminator2 / Pimpson / WWF	
SUPER FIGHTER	289
Final Fight 2/ Fighter/ WWF	
FUN RADIO 3	369
Battle Britain / Secret Monkey	
Isle 2 Aventure Battle 1943	
FOX COLLECTION	329
Baby Jo / Aventures de Moktar	
Blues Brothers/ Monty Pythons	
GREATEST am	319
Dune2 Lure Temptress /Indoker	
KINGS ADVENTURE	349
Fascination/Kargon/Goblins	
STRATEGIES	299
Bom Num/Realms/Opera Stealth	
SUPERSTARS am	249
Shadow Warrior/ Total Recall	
Golden Axe / Super Off Road	
MONSTER PACK	189
Infestation/Nirop/Shadow Beast	
GRANDSTAND	220
Gibraltar/Conti Nental Circus	
Gazza Soccer/ Leaderboard	
NRJ	299
Prince Persia / Team Suzuk	
Barbarian 2/ Tennis Cup/ Swap	

DISKS 3"1/2 PAR 100
3F90 pièce

EXTENSION 512K
STE/AM 249F

PC COMPATIBLES

PROMO
SOUND MASTER
COMPATIBLE ADLIB 490F
SOUND BLASTER
Version 2 deluxe 890F
Version PRO 2 1390F
Version 16 ASP 2190F
LECTEUR CD ROM 2690F
SCANNER
SCANNER 256 1490F
256 niveaux de gris + colle
+ logiciel de retouche vf

MAITRES AVENTURE vf
les voyageurs du temps
maupiti island
opération stealth 349

FUN RADIO 3
secret monkey island vf
indiana jones 3 aventure vf
battles of britain
battle hawks 1942 369

3D CONSTRUCTION kit2 459
ACE OF THE PACIFICvf 359
A.G.E 359
AH 73M thunderhawk 329
AIRBUS A320 vf 359
ALONE IN THE DARK vf 359
AMAZON 359
ANCIEN ART OF WAR 329
ANOTHER WORLD 369
A.T.C 349
AVENTURES DE MOKTAR 259
A TRAIN 329
B 17 flyingfortress 349
B A T 2 vf 349
BATTLECHESS 4000 avga 329
BATTLE ISLE 329
BEST OF THE BEST 289
BETRAYAL AT KRONDOR 369

CAESAR	359
CAMPAIGN	329
CARL LEWIS challenge	289
CARRIER AT WAR	299
CASTLES 2	299
CHAMPIONSHIP manag	249
CHESSMASTER 3000	349
CHUCK YEAGER vf	259
CISCO HEAT vf	249
CIVILIZATION vf	329
COMANCHE 2 mo	349
COMMAND HQ	389
COMPLETE CHESS	349
CONTRAPTIONS	199
CRAZY CARS 3	289
CRISIS IN KREMLIN	329
CROISIERE CADAVRE vf	249
CURSE of enchantia vf	329
D DAY	349
D GENERATION	289
DARK SEED vf	349
DAUGHTER serpents vf	329
DISCOVERY	369
DOMINIUM	289
DUNE vf	289
DUNE 2 vf	329
DYNABLASTER	259
ECO QUEST	349
ETERNAM vf	329
ELVIRA 2 vf	349
F 15 MEGA	299
EYE OF THE BEHOLDER 2	339
F 15 STRIKE EAGLE 3	389
F 29 RETALIATOR	299
F 117 STEALTH FIGHTER	329
FALCON 3 vf	369
FASCINATION	249
FIGHTER COMMAND	349
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 4	435
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FLIGHT SIMU DESIGNER	389
FORT APACHE	299
FRONT PAGE sport tool	359
GLOBAL EFFECT vf	359
GOBLIINS 2	329
GRAND PRIX F1	349

GRAND PRIX unlimited	259
GREAT NAVAL BATTLES	345
GUNSHIP 2000	335
GUY SPY	259
HARRIER ASSAULT	359
HARRIER JUMP JET	389
HEART OF CHINA	349
HEROS OF THE 357 TH	359
HISTORY LINE 1918 18vf	389
HOOK vf	269
HUMANS	289
INCA vf	349
INCREDIBLE MACHINE	389
INDY 4 arcade	159
INDY 4 aventure	349
INDIANAPOLIS 500	220
ISHAR	289
IT CAME FROM desert	269
JIMMY WHITE snooker	289
JETFIGHTER 2 vf	289
JOE & MAC	289
JORDAN IN FLIGHT	389
K G B vf	329
KILLING CLOUD vf	349
KING QUEST 5 vf	389
KING QUEST 6 vf	389
LAURA FOW 2 vf	359
LEGACY	389
LEGEND of kyrandia vf	329
LEGEND of valour vf	349
LE PASSAGIN	159
LEMMINGS 2	329
LINKS PRO	359
LURE TEMPTRESS vf	289
MAGIC CANDLE 2	289
MANIAC	329
MEGALOMANIA vf	349
MICROPROSE GOLF	359
MIDWINTER 2 vf	359
MIGHT & MAGIC 4 vf	359
NIGEL MANSELL	329
NOVA 9	369
ORITUS	249
PATROT	349
PERFECT GENERAL vf	369
PINBALL	349
PIT FIGHTER	189
POPULOUS 2	359

POWERMONGER	339
PREHISTORIK 2	289
PROPHECY	289
RAMPART	289
REACH for the skies	359
REALMS vf	259
RED BARON	429
REX NEBULAR	379
RISKY WOODS	289
ROME vf	329
SECRET MONKEY ISLA 2 vf	359
SECRET WEAPON lufta vf	399
SENCIBLE SOCCER	289
SHADOW of the comet	369
SHERLOCK HOLMES	349
SILENT SERVICE 2	349
SLEEPWALKEN	289
SPACE CRUSADE	289
SPACE QUEST 4 vf	389
SPACE QUEST 5	399
SPEELCRAFT	369
STAR TREK 25th	299
STEEL EMPIRE	299
STREET FIGHTER 2	349
STRIKE COMMANDER	349
STUNT ISLAND vf	389
SUPER CAULDRON	289
SUPER OFF 2	159
TASK FORCE 1942	389
THE BLUE MAX	289
THE MANAGER vf	289
THE SIEGE	299
TIME QUEST	289
TORTUER NINJA 2	249
TWANSANICA vf	289
TROLLS	359
U F O SIMULATOR	289
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII part 2	359
ULTIMA underworld 2 vf	349
V FOR VICTORY 2 avga	209
WAXWORKS vf	289
WING COMMANDER 2vf	329
WEEN PROPHECY vf	329
WWF SUPERSTARS 2	259
X WING replica vf	389
XENOBOTS	289
ZOOL	289

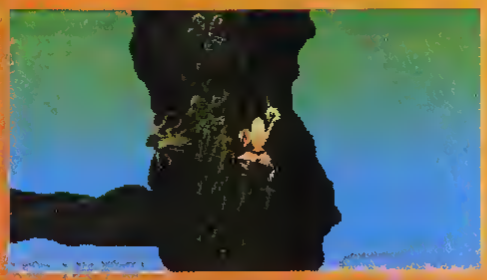
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TELEPHONE

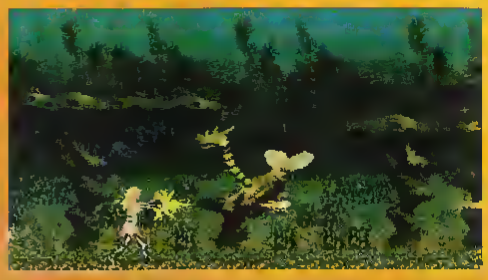
CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES PRIX
Total

FRAIS DE PORT
NORMAL 16 F
COLISSIMO 26 F
livraison garantie 48 H
CONTRE REMBOURSEMENT
+ port colissimo 70 F
TOTAL A PAYER

ATARI 520 ATARI 1 MEGA
AMIGA 500 500 extension 600 + / 500
PC XT PC AT 3"1/4 3"1/2 CGA EGA VGA
CARTE BLEUE No
CHEQUE
04 34 Signature Date d'expiration





ENTITY

Héros Minet..

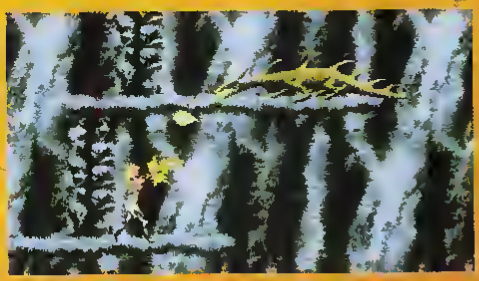
Après le succès de Jim Power, le chaton, mascotte de Loriciel, s'affûte encore les griffes dans le shoot'em up avec Entity.

? KEZAKO

Entity est le nom donné à une gigantesque créature venue du fin fond de l'espace, "une rongeuse de monde" comme l'appellent les maîtres de la chrono-histoire. Sa première apparition au dessus de la terre remonte à des temps ancestraux Les hommes prédirent la fin du monde Aussi soudainement qu'elle était apparue, elle quitta nos cieux D'aucuns prétendirent que tout cela n'était qu'une campagne médiatique en vue de promouvoir une quelconque marque de lessive (TheCat?!) Mais la vérité est tout autre L'Empire humain comptait à l'époque cinq mondes sur lesquels régnait le conseil des Cinq Sages Milgram, le plus vigoureux d'entre-eux, s'est dressé sur le passage d'Entity Sa ruse consistait a édifier un gigantesque monolithe de pierre qui attirerait la bête Cette confiserie pour rongeuse de monde etait en fait un piège qui absorberait la substance meme de la creature Une fois à l'interieur, elle n'éprouvait plus le désir de satisfaire ses appétits. L'univers était sauvé

Un siecle plus tard, Milgram, agé de 520 ans, contacte sa fille Anthemis pour la prévenir qu'Entity vient de se libérer La belle doit explorer les cinqs mondes afin de retrouver le fabuleux Boomerang d'Erinwhé, la seule arme à même de repousser la bête

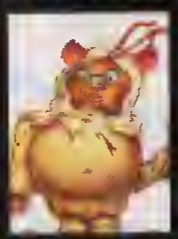
L'action se déroule donc au fil de cinq univers . la préhistoire, la montagne, la forêt, la grotte et l'apocalypse Dans chaque niveau, l'héroine doit retrouver les trois éléments d'un septre qui lui permet de gagner l'antre du monstre de fin de niveau. Ces objets sont soit portés par des créatures belliqueuses, soit dissimulés dans le décors Pour aider le joueur, Milgram a placé sur le sol des mondes des parchemins qui indiquent les endroits où se dissimulent les morceaux du septre



En début de partie, le joueur se retrouve en présence de monstres préhistoriques. Le premier face à face est assez pittoresque puisqu'il s'agit d'un petit bipède. Il est inutile de tenter de l'anéantir avec des projectiles, il suffit de sauter par dessus. Par la suite, les choses se compliquent. Aux bipèdes viennent se joindre de joyeux volatiles et des monstres de plus en plus enragés. Au fil de sa progression Anthémis perd régulièrement de son énergie, énergie qu'elle doit restaurer en collectant des bonus. Fort heureusement, ce premier niveau reste très abordable.

Dans le second monde, Anthémis est confrontée à des monstres rampants et des adversaires assez véloces. Le joueur découvre les joies de l'escalade. De temps en temps, Anthémis rencontre des mécanismes qui dessinent à l'écran un réseau de plates-formes. A ce moment, vous ne devez pas traîner vos gros sabots. En effet, dès que vous posez le pied sur l'une des briques, vous disposez d'un laps de temps très court avant que cette dernière ne disparaisse.
La difficulté du jeu progresse rapidement, très rapidement même pour survivre, il ne faut négliger aucun des bonus qui jalonnent votre chemin. Certains donnent à Anthémis une puissance de feu redoutable, d'autres lui permettent de voler ou encore de devenir invincible.
Il ne faut pas non plus se contenter de foncer tête baissée vers la sortie. Les niveaux sont vraiment gigantesques et il est facile de passer à côté d'éléments importants.

L'AVIS DE CHRISTIAN



LA CONFIG
...pour jouer à ce jeu, il faut au moins un 386 SX 16 MHz avec 1 Mo de RAM, 2 Mo de RAM conseillés, un 386 SX 25 MHz ou 386 DX 25 MHz avec 2 Mo de RAM conseillés, un 486 SX 25 MHz ou 486 DX 25 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un 486 DX2 50 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un 486 DX2 66 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un 486 DX4 100 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 60 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 66 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 75 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 90 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 100 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 120 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 133 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 150 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 166 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés, un Pentium 200 MHz avec 4 Mo de RAM conseillés.

JEU D'ACTION

GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	16
DUREE DE VIE	14
INTERET	

TTB

LES ALTERNATIVES

Lionheart (52)
Shadow of the beast 3 (49)
Lemmings (55)

A peine échappé de votre cellule, vous devez (illegible) éliminer le premier soldat nazi qui se présente...

Fouillez le Q.G. de l'étage pour trouver des trésors ou des clés pour rejoindre l'ascenseur...

Vous arrivez trop tard pour sauver tes amis mais vous pourrez toujours profiter de

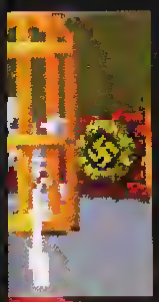
SPEAR OF DESTINY

Le jeu qui fait Führer !

Ultra-violent et carrément gore, Spear Of Destiny est un jeu "défoulant" comme on en connait peu !

Spear Of Destiny nous donne l'occasion de se poser quelques questions quant à la limite à ne pas atteindre dans les jeux ? Pensez-vous que l'on peut tout faire sous forme de jeu ? Doit-il y avoir une censure du jeu vidéo ? Voilà un débat moins stérile que les éternels combats entre Amigaïstes, PCistes et STistes. Envoyez-nous vos réflexions à Génération 4, Courrier des lecteurs 19 rue H. Moreau 75018 Paris.

A [illegible] le formidable succès de 3D Castle Wolfenstein, [illegible] nouveau opposé aux sbires d'Adolf Hitler [illegible] cette fois d'option. Hitler s'est en effet emparé de la Lance du Destin, cet arme qui blessa le Christ alors [illegible] sur la croix. On dit que celui qui possède cette arme mythique est invincible et tel semble être actuellement le [illegible] nazis. Des rumeurs laissent même entre-[illegible] encore plus diabolique de cet objet. Le docteur Schabbs, un savant célèbre pour ses expériences [illegible] aurait en train d'essayer de créer des créatures [illegible] dans les profondeurs d'une forteresse [illegible] Nüremberg. Vous, William B.J. Blazkowicz, considéré comme le [illegible] agent secret des forces alliées, êtes donc envoyé dans les [illegible] de ce lieu maudit, pour retrouver l'infâme docteur et [illegible] les rangs des forces allemandes. Vous vous retrouvez [illegible] le plus bas du [illegible] Un [illegible] secret [illegible] ayant perdu de vue [illegible] dans [illegible] secrets, le [illegible] truffé et il [illegible] faire confiance [illegible] et à votre [illegible] les trouver. Le jeu est [illegible] [illegible] [illegible]



prisonniers, leur bouffe.

Derrière les décors, vous trouverez souvent des passages secrets où vous attendent des trésors et des bonus...

...qui sont souvent bien protégés par de nombreux soldats.

Un peu plus tard, vous croiserez sur des portes SS, qui sont armés de mitrailleuses redoutables.

Mais avec votre rage de vivre, vous éliminerez les ennemis, jusqu'au Boss qui vous attendent à chaque niveau.

TECHNIQUE :
Spear Of Destiny tourne sur tous les PC munis d'une carte VGA.

JEU D'ACTION

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	16

INTERET

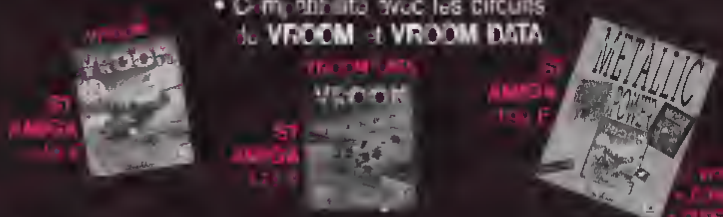
81%

LES ALTERNATIVES

VROOM Multi-Player

une version encore plus performante

- 6 nouveaux circuits;
- Mode «turbo», ultra rapide;
- Mode «suivi», pour concurrencer les plus fortes;
- Joystick aussi performant que la souris;
- 3 niveaux de difficulté;
- Réglages de la voiture;
- Compatibilité avec les circuits de VROOM et VROOM DATA



3615 LANKHOR

DESERT STRIKE
Vers ces sataniques !

Pour fêter l'anniversaire de la Guerre du Golfe, Electronic Arts propose la version Amiga de son hit sur consoles !

Aahhh !!! Missiles à têtes chercheuse et à fragmentation ou encore mitrille en veux tu en voilà, afin de détruire, bousiller, pulvériser, canarder, déchiqueter, éparpiller, éventrer, exploser, disperser et disperser (j'en oublie sûrement...) les pauvres soldats bien mal équipés (ah ! ah ! ah !) que vous rencontrerez durant votre périple. Oui, vous avez bien lu, vous allez vous éclater comme des petits fous dans ce jeu d'action/stratégie développé par Electronic Arts, vous vous en doutez bien. Vous allez vous retrouver aux commandes d'un engin de guerre extrêmement sophistiqué (genre Super-copter) à partir duquel le haut commandement vous donnera de missions tout aussi farfelues que dangereuses.

Dans le genre : partir seul et armé jusqu'aux dents dans un pays ennemi, la patrie est fière de vous, vous aussi, naturellement, et à tout... Les missions qui vous sont proposées se présentent sous forme de quatre campagnes, comportant elles-mêmes d'autres missions pouvant aller jusqu'à six, le nombre augmentant de huit. Pour pouvoir passer à la seconde campagne, il vous faudra avoir accompli toutes les missions de la première campagne, c'est-à-dire que vous vous en tiendrez rapidement compte, car si vous échouez par exemple à la première mission, vous ne pourrez pas accéder à la seconde. Ensuite, sachez que l'action se déroule au Moyen-Orient, plus précisément dans un pays imaginaire (?), dont le leader est un dictateur à moustache bien connu de tous les amateurs de jeux vidéo. Ce dernier, à la suite d'une guerre avec les États-Unis, a réussi à construire des armes chimiques et bactériologiques et a décidé dernièrement à l'attaque feu aux différents pays de la région. Vous, vous êtes un pilote d'hélicoptère de combat et vous allez vous battre avec vos petits moyens. Le but du théâtre des opérations est une vaste métropole. Oui, mais laquelle, me direz-vous ? Eh bien, je vais vous le dire, mais pas tout de suite, car il faut d'abord vous parler de l'écran de jeu. Lorsque le joystick sera entre les mains, il vous apparaîtra une carte du théâtre des opérations, sur laquelle vous pourrez choisir votre destination. Ensuite, vous verrez

otages ou autres "Missing In Action" vous aurez la possibilité de les débarquer sur la côte ce qui vous permettra de récupérer un peu d'armure pour chaque homme débarqué. Le second est plus classique. Sous certains objectifs, des plaques de blindages que vous pouvez récupérer sont dissimulées. Même si à première vue, Desert Strike ressemble à un jeu d'arcade, et d'ailleurs, cela n'a rien d'étonnant puisque c'en est un, vous vous sentirez bientôt franchement plongé dans l'action, et si comme moi, vous foncez comme un abruti sur vos objectifs vous ne tarderez pas à vous faire descendre comme un canard le jour de l'ouverture.
En fait, une approche temporisée est franchement conseillée, et vous apprendrez vite à contenir vos instincts guerriers, le nombre d'ennemis vous barrant la route étant souvent par trop en votre défaveur.
Au fait !, des mots de passe vous permettront de reprendre au début de la dernière campagne que vous avez atteinte. ■

L'AVIS D'OLIVIER

Non seulement Desert Strike est prenant, mais en plus il bénéficie d'une bonne réalisation, ce qui ne gache rien. Bruitages correctes, animation de très bonne qualité et des graphismes tout à fait honorables et vous vous rendez vite compte qu'en définitive ce jeu superbe n'a pas fini de vous tenir accroché à votre machine. Et même si l'on peut se dire que quatre missions (qui sont en fait des campagnes) c'est un peu court, le nombre d'heures que l'on est obligé d'effectuer pour passer la première aura tôt fait de vous faire changer d'opinion. En définitive, ce produit a su allier intelligement l'interêt du jeu d'arcade à la stratégie d'une véritable campagne militaire. Blaster mes amis, blaster ! C'est du tout bon !!!

TECHNIQUE :
Desert Strike fonctionne sur tous les Amiga !

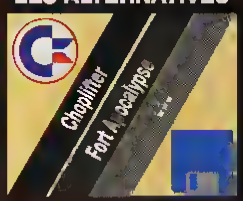
JEU D'ACTION

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	13
DUREE DE VIE	17

INTERET

86%

LES ALTERNATIVES



NOUVEAU

L'ULTIME QUALITÉ DE SON POUR VOTRE PC

CRYSTAL SOUNDS

Carte compatible AdLib, Sound Blaster et Multimédia MPC

SATISFAIT OU REMBOURSE

699F

La meilleure Qualité ...

... au meilleur Prix !

La carte CRYSTAL SOUNDS vous offre Tout ce que vous attendez d'une carte audio - et PLUS :

Synthétiseur 11 voix, Entrées micro et line-in, Ampli stéréo 2x4 watt, Interface MIDI, Port Joystick

PLUS :

- ☑ Une Qualité de son exceptionnelle, sans bruits ni distorsions, même au volume maximal
- ☑ Entrée Stéréo CD-Audio pour votre lecteur de CD-ROM, avec le câble CD-Audio
- ☑ Fonction Loudness

Carte fonctionnant sur IBM PC/XT/AT 286 386 486 (bus ISA) ou compatibles

Accepte tous vos Jeux préférés :

ULTIMA UNDERWORLD
KING'S QUEST
DUNE
EYE OF THE BEHOLDER
LEMMINGS
MONKEY ISLAND
WOLFENSTEIN 3-D
ULTIMA VII
STREET FIGHTER
WING COMMANDER
...

Les marques citées sont des marques déposées

Installez la meilleure qualité sonore dans votre PC et observez vos jeux se transformer ! Ils seront plus amusants, stimulants et réalistes. Faites le premier pas vers le multimédia et découvrez une nouvelle race d'applications sonores. Avec un lecteur de CD-ROM approprié, vous pourrez même écouter vos CD sans l'encombrement d'un ampli externe.

Renvoyez votre bon de commande tout de suite et profitez de cette offre exceptionnelle et sans risque.

Ou appelez-nous au (16-1) 46.04.47.41

COM'SERVE
Importateur Exclusif

OUI, je désire m'amuser plus avec mon ordinateur *Envoyez-moi la carte Crystal Sounds avec ses câbles et utilitaires ainsi que le jeu Wolfenstein 3-D, épisode 1, avec une garantie de 15 jours "Satisfait ou Remboursé"*

M ☐ MME ☐ MLLE ☐ DATE ☐☐ / ☐☐ / ☐☐

NOM PRENOM

ADRESSE

C. POSTAL VILLE

TEL Format disquettes 5¼" ☐ 3½" ☐ Indifférent ☐

Vente par Correspondance uniquement

BON DE COMMANDE

à renvoyer à :

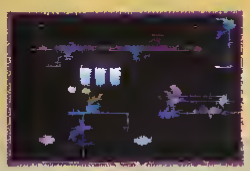
COM'SERVE
19 AV. DE MESSINE 75008 PARIS
TEL. 46 04 47 41 FAX. 46 04 49 83

	Quant	PU/TTC	TOTAL
Crystal Soundt (carte+câble audio+ câble CD-Audio+ disquettes+ manuel)		699 F	
☐ Je paierai au facteur à la réception (Rajoutez 39 F uniquement dans ce cas)		39 F	
☐ Ci-joint un Chèque ou Mandat lettre à l'ordre de COM'SERVE		TOTAL	
☐ Je paie par Carte Bleue ou VISA Numéro			

Expire en ☐☐ (Mois) / ☐☐ (Année) Signature Obligatoire

Produits garantis un an pièces et main d'oeuvre. Garantie 15 jours "Satisfait ou Remboursé" nous reserve que les produits soit renvoyés non modifiés dans leur état et emballage d'origine. Prix TTC modifiables sans préavis et comprenant les frais d'envoi en France métropolitaine. Offre valable dans la limite du stock disponible. Conservez une copie de ce bon de commande.

Flashback
Le choc en retour !



Gen d'Or

TECHNIQUE
Configuration minimum PC 286
Carte sonore,
Ad-Lib / Soundblaster / Sound Source (sous reserve)

JEU D'AVENTURE

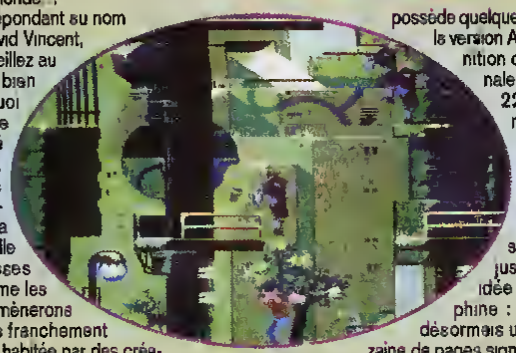
GRAPHISME	15
SON	-
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	16
INTERET	
90%	

LES ALTERNATIVES

Après un succès impressionnant sur Amiga, voici la version PC de ce produit signé Delphine et récemment récompensé par le 4 d'Or du meilleur jeu d'action de l'année 1992. En 2142, la Terre a débuté la colonisation de certaines parties du système solaire. Entre autre la Lune, sur laquelle se trouve un gigantesque complexe pénitentier et surtout Titan, un satellite de Saturne où l'homme a construit une grande cité à l'abri d'une bulle protectrice renfermant une gigantesque jungle productrice d'air en surface, et une énorme ville en sous-sol. Cependant, de petits trucs clochent dans ce petit monde...

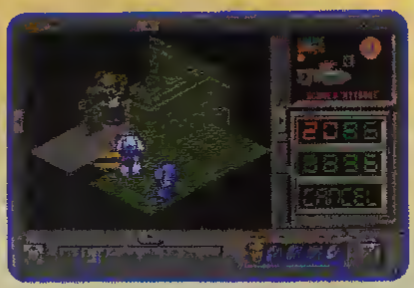
Vous incarnez un jeune étudient répondant au nom de Conrad B. Hart qui, comme David Vincent, LES a rencontrés ! Vous vous reveillez au coeur de cette jungle artificielle, bien incapable de vous souvenir de quoi que ce soit. Enfin presque... Votre instinct vous pousse quand même à une chose : fuir. Pour parvenir à retrouver votre mémoire et à demasquer le complot de ces personnages de l'ombre, il vous faudra parcourir la jungle, les rues de la ville de New-Washington, les coulisses d'un spectacle télévisé pas comme les autres... Vos périgrinations vous mèneront ainsi sur Terre dans des endroits franchement malsains ainsi que sur une planète habitée par des créatures dont la similitude avec Terminator en ce qui concerne la résistance physique et les capacités de morphing est patante. Le jeu est une suite de différents tableaux dans lesquels vous devrez courir, sauter, faire des roulés-boulés, accrocher des plate-formes et utiliser votre arme, lasero-bouclier-sert-à-tout de la façon la plus adéquate possible. De petites scènes animées viennent souligner les actions ou les moments forts de vos aventures, ce qui rompt la monotonie que pourrait engendrer le jeu. Vous disposez de plusieurs vies pour passer un niveau, chacun d'entre eux possedant un mot de passe que vous obtiendrez en l'atteignant. La version PC que nous a concocté Delphine possède quelques diférences notables avec la version Amiga. Tout d'abord, la définition qui est franchement originale sur PC puisqu'elle est de 220X256 et surtout le nombre de couleurs qui est passé de 32 à 64. Une des autres innovations de la version PC concerne les zooms qui désormais suivent les tirs de votre personnages de son arme jusqu'à l'impact. Une petite idée sympa de la part de Delphine : la boite de jeu contient désormais une petite BD d'une quinzaine de pages signée Marvel (s'louplait!) ainsi qu'un CD contenant deux musiques du jeu. A propos des sons, la version finale devrait supporter les cartes Adlib, Soundblaster et Soundsource (sous reserve). Encore un point interessant : le programme a été conçu pour être fluide (25 frames par second) même sur un PC peu puissant (386SX), ce qui est appréciable sans devenir carrément injouable sur un PC plus puissant, le soft prenant en compte l'horloge interne de la bécane.

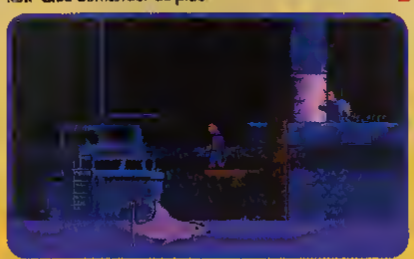
Bref cette version du méga-hit de Delphine ne déçoit pas, même si les sons étaient absent de la version présentée, et si vous n'aviez pas la chance de connaitre ce produit, vous n'aurez désormais plus d'excuses. ■



Updates

Voici le retour d'une rubrique que de nombreux lecteurs et lectrices ont demandée. Bon ! Trêve de balivernes, commençons immédiatement. Mis à part l'adaptation de Wing Commander 2 sur C64 que nous n'avons toujours pas vu et qui d'ailleurs n'est toujours pas annoncée, ce sont des tonnes de produits qui arrivent en ces mois d'hiver. Après la somptueuse version PC, l'arrivée d'Indiana Jones 4 The Fate of Atlantis de LucasArts sur Amiga et sur Mac était attendue avec appréhension. Ces nouvelles versions font honneur à cet illustre personnage. Sur Amiga, malgré un nombre de couleurs restreint, on retrouve toute la beauté des décors. Les défauts viennent de la lenteur des scrollings et surtout de la taille du jeu (11 disks). Le disque dur est quasi-nécessaire (sous peine de luxation du poignet !). Sur Mac, le graphisme a gagné en finesse. La grande nouveauté vient de la bande sonore, la meilleure de toutes les versions. Quelle que soit la machine, Indy 4 reste l'un des plus grands jeux d'aventure. Dans le même registre c'est-à-dire des jeux célèbres, on retrouve la version ST de Street Fighter 2 d'US Gold. Elle est malheureusement trop lente pour être vraiment entraînante. Pourtant les graphismes sont plutôt sympas. C'est vraiment dommage. Bref, il faut vraiment être un "shooté" pour vouloir le posséder. Par contre, la version ST de The Voyage Beyond, l'extension de Space Crusade proposée par Gremlin avec tout plein de nouvelles missions est assez réussie. Malgré une certaine lenteur qui peut à la longue être énervante, le joueur retrouve dans la boîte non seulement la disquette avec les nouveaux scénarios mais aussi le jeu originale, ce qui donne un produit possédant une incroyable longévité. Toujours de chez Gremlin, Nigel Mansell, la course de F1 qui vous plongera dans le championnat du monde est arrivée sur ST en faisant beaucoup de bruit. Assez exceptionnelle, cette simulation très arcade est de la qualité de Vroom, faisant de ce produit un des hits sur ST. Bravo et preuve est faite qu'il y a encore de sacré produits sur cette machine ! Toujours dans la domaine d'adaptations venant du PC, voici Legend of Valour, toujours d'US Gold, qui nous tombé du ciel sur Amiga. Compte tenu de la version d'origine, on pouvait s'attendre au pire sur Amiga et malheureusement c'est le cas. L'écran de jeu est ridiculement étroit et la vitesse digne d'un escargot. Plongez-vous plutôt sur les Eye of the Beholder qui sont beaucoup plus jouables. Suite au test d'Olivier sur Amiga, Shadowworlds de Knsalis débarqua sur PC avec quasiment aucuns améliorations. Ce jeu de rôle futuriste possède un système de jeu peu pratique. Servi par des graphismes indigne du mode VGA, Shadowworlds n'a pas sa place sur PC face à ses nombreux concurrents. Après le succès rencontré par History Line sur PC, son arrivée sur Amiga était fort attendue. Il n'y a guère de reproche à lui faire. Reprenant le système de jeu de Battle Isle, History Line bénéficie d'une réalisation parfaite pour le genre. Un très bon jeu à conseiller aux fans de wargames et à ceux qui veulent s'y mettre. Le monde Mac bénéficie de plus en plus de la faveur des éditeurs de jeux. Le dernier est New World Computing qui adapte son très intéressant Might & Magic 3. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de rôle type Dungeon Master avec une réalisation plus poussée. Avec les capacités graphiques du Mac, cette version est, me semble-t-il, la meilleure. Férus de jeu de rôle à vos souris ! Ce mois-ci les adaptations fleurissent de partout (printemps oblige !). On découvre ainsi Sleepwalker et Lethal Weapon (L'arme Fatale pour les anglophobes). Le premier vous met dans la peau d'un chien qui doit veiller à son petit maître somnanbule. Pour ce faire, il doit lui éviter tous les pièges que peut contenir une ville la nuit. La version PC est très proche de celle de l'Amiga mis à part un scrolling un peu moins fluide et un contexte sonore moins impressionnant. Sinon, c'est un jeu extrêmement plaisant. L'Arme Fatale, comme son nom l'indique, est inspiré du film. Le jeu de chez Ocean se place dans la lignée des Mario. Un réalisation clean pour un jeu défoulant. Que demander de plus ■





INTERDIT AUX NANAS !
Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en draguant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore
alors appelle vite !
36 70 21 01
TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !
POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !
36 68 21 01
MEGA CONCOURS
TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au
36 68 80 20
"POINT BREAK" et d'autres K7 des Body board
Une leçons de surf... !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTE-LE :
36 68 21 88
Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !
OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !
NEWSTELEMEDIA
CODE MÉDIA / 121

Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

1 Grand Jeu du Commerce pour votre ST

STREET FIGHTER

POUR 49 F SEULEMENT

ST DISQUETTE

☐ Je commande le N°2 de ST Disquette 49 F (port compris)
STREET FIGHTER

Nom
Prénom
Adressa

CP Villa

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210, rue du Fg St Martin - 75010 Pans.

BREFS

Alors qua Ringworld est testé dans ce numéro, Tsunami nous présente Wacky Funster House, une mini-compilation d'antiques jeux remis à la sauce VGA 256. On retrouve ainsi das antiquités comme Pong avec des graphismes plus colorés. Destiné à un jeune public, Wacky bénéficie d'une réalisation irrégulière. On l'attendait avec impatience et on est quelque peu déçu par Jordan In Flight de chez Electronic Arts. Pourtant, le jeu est loin d'être nul. Les graphismes et les animations à base de digitalisations sont plutôt agréables quoique manquant furieusement de finesse. La 3D est excellente pour peu que vous possédiez un

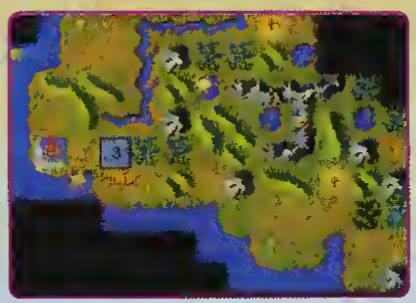
386 DX minimum. Le défaut majeur vient du parti pris des auteurs de proposer peu d'options. On ne peut pas jouer à deux ce qui enlève une grande partie du plaisir. La totalité du terrain n'est jamais utilisé puisque seul "3 contre 3" est disponible. En conclusion, Electronic Arts est passé à côté d'un grand hit à cause d'un environnement succinct. Comme quoi, la qualité de la réalisation ne fait pas forcément un bon jeu.

Presenté le mois dernier lors de la cérémonie des 4 d'or, Guy Roux Manager de Domark nous arrive donc sur Amiga et PC. Je vous rappelle que ce soft est une simulation de management de club de foot. Les options y sont nombreuses ce qui devrait plaire à tous les inconditionnals du ballon rond. La réalisation n'a rien d'extraordinaire et le type même de jeu risque de n'intéresser que peu de monde. Un soft a reserver aux passionnés. Dans un tout autre domaine mais toujours sur Amiga, Doofus, de l'éditeur allemand Prestige nous est parvenu. Avec l'aide de votre petit chien, vous allez parcourir un nombre important de niveaux dans ce jeu de plate-forme. Malgré un intérêt certain, la réalisation n'est pas à la hauteur des ambitions de ses programmeurs. Dommage car Doofus est vraiment sympa à jouer. Wesson International propose un jeu extrêmement original mais intéressant un mince public. Tracon 2 est un simulateur de contrôle aérien. Le jeu en lui-même est divertissant mais au bout de quelques heures la curiosité du début fait place à la monotonie. On n'a presque l'impression de travailler à l'aéroport de Roissy. Il est possible de se connecter avec la série des Flight Simulator de Microsoft. Cela permet peut-être plus de variété avec un joueur pilotant un avion et l'autre lui donnant des instructions. Tracon II, à réserver aux fous de crash aérien. Lankhor revient en force avec une nouvelle version de Vroom nommée Vroom Multiplayer. Les nouveautés viennent du mode deux joueurs simultanés et d'un mode turbo qui a impressionné tout le monde. Le jeu est toujours aussi sympa quoi que manquant à mon goût de réalisme.

Le syndrome du faiseur de monde...

Depuis maintenant quelques années, un nouveau style de jeu ne cesse de se développer. Une demande toujours croissante d'amateurs passionnés en est la cause. Ce type de jeu est difficile à définir, car il se trouve au carrefour de plusieurs grandes familles. La première de ces familles, désormais bien rodée, regroupe tout ce qui peut concerner les confrontations armées entre deux camps ou plus, famille habituellement designée par le terme "Wargame", pouvant simuler toutes les configurations de combat allant de la base du niveau tactique (un pion représentant une personne), jusqu'au niveau stratégique dans lequel une seule unité peut représenter un armée entière.
La deuxième de ces grandes familles est quant à elle beaucoup plus récente. Elle a connu un essort fulgurant depuis l'arrivée du fabuleux Simcity, qui simulait la création et l'essort d'une ville. On peut tentar de la définir en tant que "simulation économique", cette appellation etant toutefois inexacte puisque le joueur ne se contente pas de gérer au mieux différents para-

metres. Il devra également créer de nouvelles conditions qui modifieront ces derniers. En effet, contrairement a d'anciens jeux dans lesquels les problèmes survenaient de façon aléatoire, ces nouveaux jeux vous donnent la responsabilité de la modification des parametres que vous aurez ensuite à gérer. Par exemple, si dans Simcity vous décidez de vous lancer dans la construction d'une grande zone industrielle, vous êtes sûr d'augmenter vos recettes d'imposition et de faire diminuer le chômage. Par contre vous risquez d'augmenter la pollution et la criminalité. Bref, une prise de tête sans nom mais dans laquelle pratiquement tous les resultats auront pour origine une de vos décisions, qu'elle soit heureuse ou catastrophique.
Un des premiers produits vraiment abouti, utilisant ce nouveau style est sans conteste le bon vieux Populous. Opposant deux populations, ce jeu vous plaçait dans la peau du dieu d'un des deux camps. Vous disposez de



Probablement le jeu le plus achevé dans ce domaine, voici Civilization : la must...

pouvoirs aussi divins qu'efficaces du style tremblements de terre, volcans et autres joyeusetés dont la finalité est d'obtenir une population supérieure à celle du dieu ennemi. Votre mission est donc double : d'une part vous devez employer votre pouvoir à developper votre population, et de l'autre vous devez détruire les efforts de l'adversaire par le biais de la guerre ou des catastrophes divines que vous lui parachutez dans la tronche. A noter que Populous était le premier jeu à employer de façon si efficace le système de la 3D isométrique pour ce type de jeu.
Quelques temps après vint Powermonger, toujours d'Electronic Arts et toujours programmé par l'équipe de Bullfrog. Reprenant le système d'icones et de 3D isometrique de Populous, Powermonger était beaucoup plus axé sur l'aspect guerrier. Cette fois-ci, vous incarnez le rôle d'un commandant d'un petit groupe d'hommes dont le but est de conquérir un gigantesque territoire. Mais pas de panique, vous effectuerez cette invasion petit à petit. Les territoires qui s'offrent à votre humeur conquérante sont peuples de villes et de villages. A vous d'utiliser les capacités des habitants, afin d'organiser une politique d'invasion cohérente. Par exemple, vous pouvez les inciter à construire des armes, mais celà se fera au détriment de leur production de nourriture. De même, si vous les poussez à construire des objets necessitant du bois, vous risquez non seulement de les affamer, mais aussi d'entrainer des changements climatiques résultant d'une déforestation trop intense. Là encore, le mariage gestion/conquête territorial fait des miracles.
Gremlin fut le premier à battre en brèche le monopole d'Electronic Arts, dans ce domaine de la "gestion de civilisation" avec Utopia. Ce produit reprenant le principe de Simcity en y incorporant une dose de combat

Chez votre marchand de journaux

Chaque mois l'information 100% Macintosh

Dans la galaxie Mocintosh nous lisent des informaticiens comme des débutants, des "accros" du seul traitement de texte comme des princes d'XPress ou de Photoshop. Et puis des touches à tout, des curieux de tout, des spécialistes en rien pour lesquels un "bus" est encore un véhicule de transport en commun, "pomme-z" une combinaison inconnue de pépins, ou "postscript" un addendum raccourci. Pour eux, nous avons construit le magazine Macintosh à la hauteur de leurs ottentes :

Informatif
Sérieux
Attractif

A découvrir le 12 de chaque mois...

Prix : 35 F
Plus de 188 pages
1 disquette gratuite
N°22 d'Univers Mac

Chez votre marchand de journaux

INCROYABLE

1 Grand Jeu du Commerce pour votre Amiga

DISC

POUR 49 F SEULEMENT

AMIGA DISQUETTE

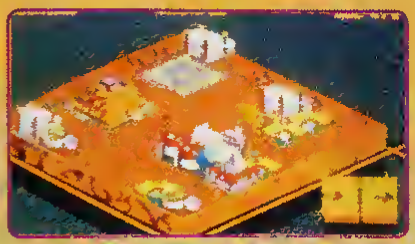
☐ Je commande le N°2 de Amiga Disquette 49 F (port compris)
SC
☐ Je commande le N°1 de Amiga Disquette 49 F (port compris)
STREET FIGHTER

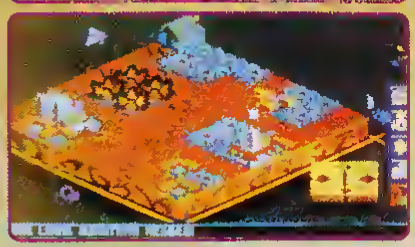
Nom
Prenom
Adresse

CP Ville

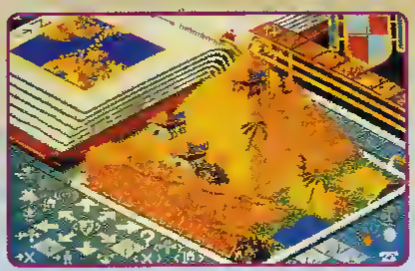
Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage : 210,

Le jeu plaçait l'action dans une période futuriste dans laquelle votre tache consistait à construire une cité composée de divers types de bâtiments sur une planète aux caractéristiques écologiques différentes d'un niveau à l'autre. A vous de bâtir votre cité au mieux pour créer les excédents nécessaires à la construction d'unités de guerre qui vous permettront de repousser dans un premier temps les armees Aliens, puis, par la suite, de détruire leur cités.
Dans le même style qu'Utopia, Virgin Games nous a récemment gratifié d'un soft assez génial : Dune 2. Commandant aux ordres d'une des grandes familles de l'Imperium, vous vous acharnez à controler Dune, la planete des sables dont l'epice est synonyme de puissance et richesses. Comme dans Utopia, vous devrez construire une infrastructure cohérente qui vous permettra d'une part de soutenir l'effort de guerre que vous devrez engager contre les autres familles et d'autre part de prospecter et recevoir les précieuses cargaisons d'épice

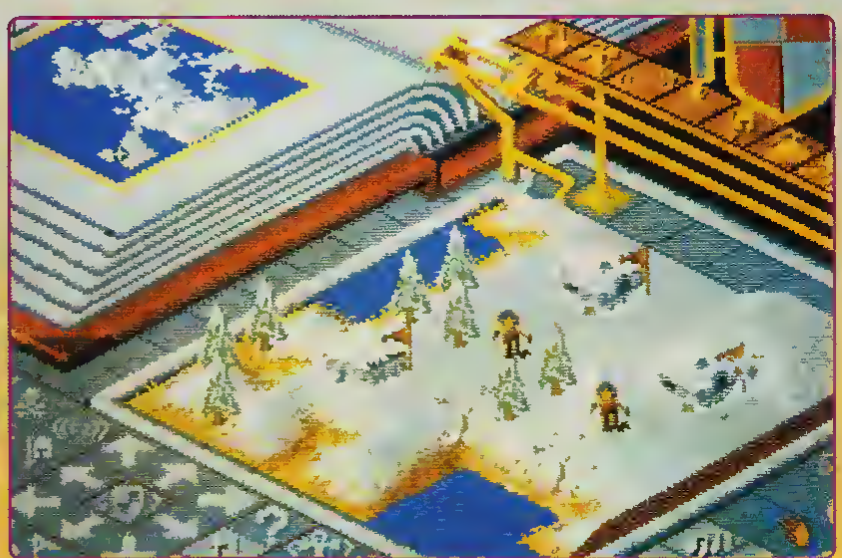




Conservant la même système de 3D isométrique que Populous, Utopia mêle habilamant construction et combat.



Terminons cette liste de succès par celui qui, à mon humble avis, reste "LA" référence dans le domaine de ce type de jeu : le fabuleux Civilization. Le défi est à la taille de la qualité du jeu. Faire parvenir votre civilisation à une suprématie incontestable par rapport à ses rivales. Debutant par une simple tribu 4000 ans avant J-C, vous devrez faire progresser celle-ci contre vents et marées, entendez par la tous les événements qui guettent une civilisation aux différents stades de son évolution : guerres, revoltes, famines, stagnation scientifique, épidemies, repli sur soi-même, options politiques inadaptees, surpopulation... Lorsqu'une ville se développe, elle exploite le territoire qui se trouve autour d'elle, ce qui lui rapporte nourriture, commerce et matières premières. Le commerce permet de gagner de l'argent que vous répartirez entre les recherches scientifiques, les loisirs et vos caisses, ces dernières finançant l'entretien de vos infrastrures. Les matières premières permettent quant a elles d'entreprendre la construction des infrastructures, merveilles du monde (apportant des avantages à votre peuple) et unités mili-

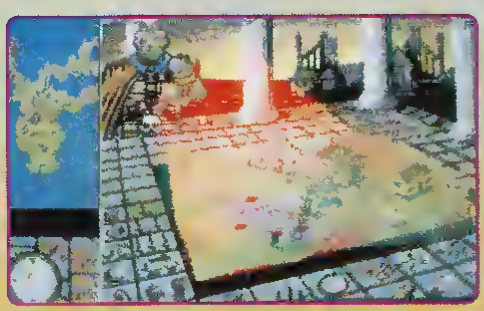


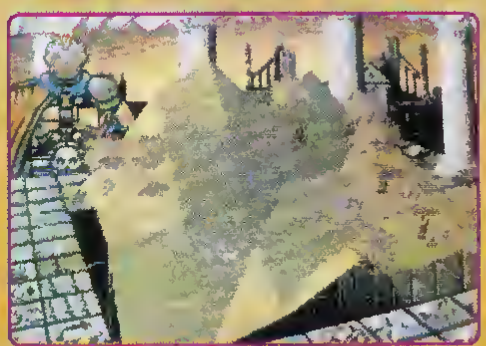
L'ancêtre dont les qualités ne sont plus à démontrer : Populous. En tant que dieu, vous devrez mener votre peuple à une supériorité incontestee sur de multiples territoires en utilisant leurs forces et votre magie.

taires, colonisatrices, commerciales et politiques. Même si comme chez les précédents l'aspect militaire est présent, ce logiciel de Microprose signé par le génial Sid Meiers, vous laisse le choix d'orienter votre développement vers l'aspect diplomatique, ce qui aura tendance à éviter les conflits armés, ou bien l'aspect technologique (de toute façon indispensable) qui, si vous possédez une avance marquée, vous autorisera une tranquilité d'esprit relative.
Comme vous le voyez, le genre ne cesse de se développer aussi bien de façon quantitative que qualitative. Ce nouveau style de jeu est particulièrement bien adapté aux micro-ordinateurs, puisque ces derniers autorisant une puissance de calcul de plus en plus grande permettant une gestion toujours plus efficace, réaliste et rapide des différents paramétres. Si vous ne connaissez pas encore ce type de jeu, je ne peux que vous conseiller de vous y plonger. Vous détesterez, ou vous adorerez, car en ce domaine, il n'y a pas de demi-mesure. Et si comme moi vous succombez au charme de ces jeux passionants vous rejoindrez alors les rangs toujours plus fournis des amateurs du genre. ■

Une chose est sûre : Ou vous détesterez, ou vous en deviendrez fou, mais une chose est sûre, les jeux de gestion / stratégie ne vous laisseront pas indifférent.

Ci-dessous, le fabuleux Powermonger de Bullfrog, dont la valeur tactique n'a pratiquement jamais été égalée.

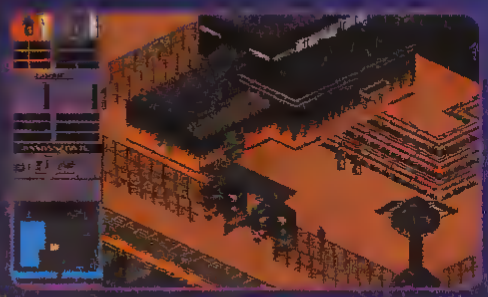




SYNDICATE

A mort les rhodos !

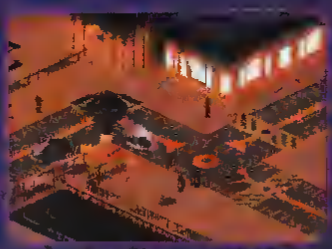
Après Populous, Powermonger et Populous 2, voici le nouveau soft de Bullfrog, très inspiré de Blade Runner et de leurs précédents jeux !



? KEZAKO

[illegible] mains ces missions et de les mener à bien. Noble tache, hein ? Dans la version qui nous a été présentée, le théâtre des opérations est une ville de Grande-Bretagne. La vue est en 3D isométrique (comme dans Powermonger) avec une résolution de 640X480 avec quelque chose, qui ressemble bien à du 32 couleurs (ça c'est de la précision !). Vous dirigez deux mercenaires dont l'objectif a été défini au début du scénario. Dans le cas présent, il s'agissait d'assassiner un leader politique, dont les intentions à l'égard de votre corporation ne sont pas des plus amicales, lors [illegible] meeting. Un homme politique qui n'accepte [illegible] et les pots de vin, ça fait peur...

[illegible] sont [illegible] de sélectionner un des personnages [illegible] ou bien le groupe entier. Vous le dirigez à [illegible] le [illegible] [illegible] l'écran et [illegible] [illegible] [illegible]



Chez votre marchand de journaux

FAITES PLAISIR A VOTRE ST, TT avec

ST MAGAZINE

ET SA DISQUETTE GRATUITE

LA DISQUETTE DU MOIS :

NO SECOND PRIZE
Une incroyable simulation de moto !

DC UTILITIES
12 utilitaires de haut niveau

PAULA
Jouez vos modules Amiga dans le luxe

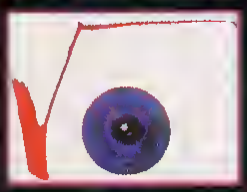
CE MOIS-CI DANS ST MAGAZINE

Dans le numéro d'avril, ne manquez pas dans ST Magazine : Falcon : le printemps d'Atari - Studio Raytrace, l'image de synthèse à votre portée - Pratique, trucs et astuces sous Calamus - Technique, la gestion de la mémoire, programmer votre démo.

IMAGINA 93

Le temps du temps réel

Images en liberté, images inouïes, vertiges du virtuel... Du 17 au 19 février, Monaco a acceuilli la 12ème édition d'IMAGINA. Un IMAGINA placé sous le signe du temps, un temps hors du temps méditerrannéen, un temps simulé, électronique et électrique, un temps parallèle, uchronique, un temps réel.



Le temps des temps réels

Le temps réel, c'est l'immédiat, l'instantané, le direct ? Il y a mille manières d'aborder la question. Jusqu'à ces dernières années, le temps réel était réservé à quelques privilégiés. Les stations graphiques RISC, puissantes mais hors de prix, étaient les seules à pouvoir afficher des images de synthèse en temps réel.

Ce temps réel, qui a longtemps été le monopole de quelques stations graphiques, est aujourd'hui à la portée de tous. Les PC 486 et Pentium, les Macintosh, les Amiga, les Atari Falcon, les consoles de jeux 32 bits, les bornes d'arcade, les simulateurs de vol, les systèmes de réalité virtuelle, les systèmes de télévirtualité, les machines de vidéo numérique, les systèmes de compression d'images, les cartes d'accélération 3D, les logiciels de modélisation et d'animation, les moteurs de rendu, les langages de programmation, les API (Application Programming Interface), les bibliothèques graphiques, les systèmes d'exploitation, les réseaux, les protocoles de communication, les périphériques d'entrée-sortie, les capteurs de mouvement, les gants, les combinaisons, les casques, les écrans, les projecteurs, les vidéoprojecteurs, les numériseurs de vidéo, les cartes son, les synthétiseurs, les échantillonneurs, les séquenceurs, les stations de travail audio numériques, les consoles virtuelles, les processeurs de signal, les cartes d'acquisition, les cartes d'interfaçage, les cartes de synchronisation, les cartes de compression, les cartes de décompression, les cartes de numérisation, les cartes de capture, les cartes de lecture, les cartes d'enregistrement, les cartes d'édition, les cartes de montage, les cartes de mixage, les cartes de traitement, les cartes d'effets, les cartes de transformation, les cartes de conversion, les cartes de codage, les cartes de décodage, les cartes de cryptage, les cartes de décryptage, les cartes de sécurité, les cartes de contrôle, les cartes de gestion, les cartes de supervision, les cartes de maintenance, les cartes de diagnostic, les cartes de réparation, les cartes de mise à jour, les cartes de configuration, les cartes de paramétrage, les cartes de personnalisation, les cartes de customisation, les cartes de modification, les cartes d'extension, les cartes d'évolution, les cartes de mutation

THE LIVING ROOM - US - Susan Van Baerle, Texas University

PRESSIMAGE YATCHING

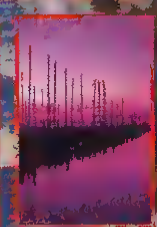
NOUVEAU

Croisières en catamaran*
Bretagne Sud

- location avec ou sans skipper,
- stages de prise en main d'un catamaran de croisière,

Stages voile adolescents*

* Location ou stage à la semaine ou au Week-end
* Catamaran équipé des derniers jeux vidéo sur consoles portables



Pour tous renseignements:
Pressimage Yatchting
19, rue Hegesippe Moreau 75018 Paris
Téléphone: 45 22 38 60 Fax: 45 22 70 31

Racoon !

Racoon, c'est le nom de code de la Renault Clio de rallye conçue par Renault Design pour les premiers tests. Dans l'univers virtuel, Mais c'est aussi un film qui raconte la course d'une Clio de rallye contre le temps sur un réseau Synthetic TV auquel participe l'INA. Si l'équipe Renault Design avait comme objectif de tester une voiture virtuelle dans un décor réel, A.F. Rutkowski, l'INA, avait le projet Synthetic TV comme environnement. Un réseau qui relierait plusieurs studios virtuels, et permettrait dans le même temps de tourner au sein d'une même émission, d'échanger des programmes ou des images avec d'autres

R.C. Clio - Renault Design, Mirage - Synthetic TV

plateaux par satellites. Ainsi, l'animateur des Guignols pourrait "se retrouver" sur le plateau de Jacques Vendroux et interviewer les invités présents "en direct" sur le plateau. Ce système fonctionnerait en temps réel, à l'échelle 1 : on pourrait, lorsque l'on se promène dans un studio, par Synthetic TV, il serait très simple de rajouter des éléments virtuels. Ainsi, dans un futur proche, lorsque les studios de Saint-Cloud fermeront leurs portes, "Seuls les murs, nous dit-on, seront bons à démolir", ils pourraient être remplacés à "échelle zéro".

La télécoexistence, telle que l'imagine Rutkowski, dans laquelle nous ne sommes plus physiquement présents. C'est le principe de la "présence" de troisième génération : "Nous allons bientôt pouvoir nous représenter n'importe où dans le monde sous la forme d'un avatar, d'un double virtuel, qui pourra se déplacer, parler, entendre, voir, sentir, et même ressentir des émotions". Ce double virtuel, ou avatar, pourra être piloté par un individu, ou bien être autonome, c'est-à-dire programmé pour effectuer des tâches précises. Il pourra également être "téléporté" d'un point à un autre de la planète, ou même d'un monde virtuel à un autre. Ainsi, on pourra, par exemple, "se rendre" dans les années 30 à Chicago, ou dans une "communauté virtuelle".

Mais pour en revenir à la télévisualité, il nous faut maintenant voir comment les images de synthèse vont s'intégrer dans notre environnement. Comment, par exemple, un téléspectateur pourra-t-il choisir de changer de point de vue lors d'une retransmission sportive ? Comment les images de synthèse vont-elles s'intégrer dans les images réelles ? Comment NTT travaille actuellement sur le reconnaissance des mouvements du corps afin de créer un univers entièrement réel, où les synthétiseurs seront entièrement virtuels. Et enfin, la télévisualité remplacera-t-elle définitivement la télévision ? Autant de questions auxquelles nous tenterons de répondre par des hypothèses, des projets, des réalisations. Dans un futur proche, nous pourrons peut-être nous rendre à Chicago, ou dans une communauté virtuelle.

CLUNY, V.Berge, Architecture, IBM

IMAGINA. Dans quelques mois, Imagina, l'univers exploratoire de la télévisualité, ne sera probablement plus qu'un lointain souvenir sur l'écran vidéo du Grand Auditorium. C'est là que se déroulera Televirtuel Chat-Chat (Imagina Télé Virtuelle), un système de télécommunication en réalité virtuelle mis au point par IMAGINA. Cette performance, conçue par l'artiste Jeffrey Shaw, réalisé par la télévision Monégasque et le Zentrum für Kunst und Medientechnik de Karlsruhe, nous plongera dans un Monde Digital (Karlsruhe), réunira autour d'une table virtuelle quatre personnes, qui pourront communiquer par téléphone, Minitel ou Internet. Autre expérience, celle de l'Abbaye de Cluny, reconstituée en 3D par les ordinateurs des Arts et Métiers de Cluny, mettant en scène les danseurs des Arts et Métiers de Cluny, mettant en scène les danseurs de Paris à Monte-Carlo et vice-versa. Vingtaine d'écrans, trois angles de vue par écran, différentes graphiques de visualisation, dont un écran panoramique au cœur de l'illustre bâtiment pour une visite de quelques minutes. Electronic Neighbourhood de Peter Weibel et le Bureau de l'université de New-York, reliant deux points de vue, l'un à New-York, l'autre à Monaco au sein d'une même image de synthèse à matière à (sons, images ...). Chacun pourra interagir avec l'autre, modifier ou modifier des données à la demande. Enfin l'INA, qui fera une démonstration télévirtuelle d'un tout nouveau, jeu d'échecs qui promet

CLUBW, il serait dommage de ne pas y aller.

Vous pensez que « Alphaville » est le titre d'un film ? Vous avez tort. Suite à des négociations, le ministre Michel Kostas a décidé que le projet CLEdem'ps serait finalement baptisé « Interactive Illusions ». Le NTT (Nippon Telegraph and Telephone Corporation) a, quant à lui, choisi le nom de Human Interface Laboratories. Si vous ne comprenez rien à ce charabia, c'est normal. Il s'agit de chercher comment faire pour que l'homme et la machine communiquent. Sans technique, créativité ou penser les services. Imaginer à quoi ressemblera demain sur nos écrans et sur nos claviers.

Mais que sont les « Interactive Illusions » et les « Human Interface » ? Quelle est cette nouvelle technologie ? Comment les entreprises que j'ai mentionnées ci-dessus vont-elles s'y prendre pour développer ces produits et services du futur ?

Interaction et interfaces : premier pas vers la transparence

L'interaction homme-machine, ou comment l'homme va-t-il utiliser ces nouvelles technologies ? Cette question est au cœur de l'intérêt porté à ces nouveaux produits. Comment, par exemple, allons-nous nous servir de la télévision de demain ? Nous pourrons interagir avec les émissions, par exemple en choisissant l'angle de vue d'une caméra. Mais comment ? Avec la télécommande ? Avec un clavier ? Avec la voix ? Ou avec un gant ? Ou avec un casque ? Ou avec un stylo ? Ou avec un... Ou avec un... Ou avec un...

SOUS D'AUTRES CIEUX, M.W.AI KWONG CHEUNG, FRANCE

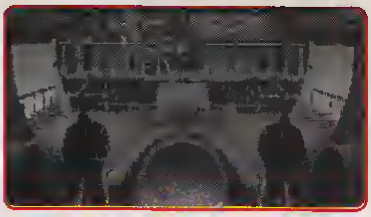
Où pourquoi l'image de synthèse est de l'art moderne dans tous les sens du terme...

Jeux virtuels : les nouveaux jeux sont arrivés

AVENTURES A L'ETRANGE NAMCO DE JOSHUA JAMES

LES DISQUETTES DU MOIS PROCHAIN

N'oubliez pas de renvoyer le coupon ci-contre, qui vous permettra de recevoir le mois prochain la disquette pleine de démo jouebles correspondent à votre machine. N'oubliez pas de bien la remplir, car toute arreur pourrait vous priver de ce fabuleux cadeau ! Ne doutons pas que nos envoyés spéciaux vont nous remenar plein de petits bijoux de l'ECTS à Londres. La grosse surprise pourrait venir d'un slide-show de Silmarils sur Falcon, qui devrait être présent sur notre disquette ST du mois prochain, si nous avons la place, bien entendu.



Renvoyez le coupon ci-contre pour recevoir chez vous votre disquette de démo Gen4 N°55

LES DISQUETTES DE DÉMOS GEN4

Pour les petits futés qui avaient tout compris et qui nous avaient renvoyé le coupon (présent dans ce numéro sous forme de fiche) en précisant leur ordinateur le mois dernier, c'est du tout cuit, avec des démos superbes et surtout jouables ! Il existe maintenant une disquette de démos par ordinateur ! Cela signifie moins de problèmes de lecture et donc plus de démos ! Surtout, avant de faire quoi que ce soit avec la disquette, protégez-la en écriture et faites en une copie de sauvegarde.

? KEZAKO

DISQUETTE ST

CHARGEMENT. Très simple, insérez votre disquette dans le lecteur A de votre ST. Mettez le machine sous tension. Après quelques secondes, vous verrez apparaître le menu principal de la disquette. Vous avez le choix entre trois démos différentes : MANSELL.PRG, INSPIRAL.PRG et ZOOZ.PRG. Pour lancer la démo désirée, il suffit de double-cliquer dessus avec la souris. Vous pouvez également taper leur nom suivi de [Return] dans le Desktop.

NIGEL MANSELL (GREMLIN)

Après la séquence de présentation, vous basculez sur le Cockpit de votre bolide. Vous pouvez choisir le circuit sur lequel vous désirez courir (Silverstone, Monaco ou Hockenheim) et le nombre de tours (1, 3 ou 5). Vous pouvez également choisir votre type de transmission (manuelle ou automatique). Une fois votre choix effectué, appuyez sur le bouton de votre manette de jeu pour mettre les gaz. Vous voilà parti sur les chapeaux de roues pour trois courses intenses ! La boite de vitesse est automatique alors ne vous occupez pas et concentrez vous sur la route et vos adversaires. Vous verrez

votre bolide. Lorsque les feux passent au vert, appuyez à fond sur le bouton de votre manette de jeu pour mettre les gaz. Vous voilà parti sur les chapeaux de roues pour trois courses intenses ! La boite de vitesse est automatique alors ne vous occupez pas et concentrez vous sur la route et vos adversaires. Vous verrez

NUMERO UNO (TRILION)

Vous avez accès sur cette démo à deux options différentes. Le choix se fait sur le jeu en lui-même. Vous arrivez ensuite sur le menu principal. Sélectionnez Trilion pour accéder au menu de sélection du niveau. Pressez le bouton A pour avancer et [Undo] pour reculer. Une fois votre choix effectué, appuyez sur [Return]. Vous avez ensuite le choix des couleurs de votre vaisseau. Vous pouvez choisir la partie que vous désirez modifier en cliquant sur la couleur désirée. Pour ce faire, c'est très simple. Attention ! Pour passer les vaisseaux, les touches Shift et Alternate sont également utilisables.

UNSINKABLE SOCCER (SENSIBLE SOFTWARE)

Vous arrivez directement sur un menu où il est facile de jouer un match contre un adversaire humain. La

troisième option vous donne accès au mode d'édition de votre équipe. Vous pouvez modifier les noms, une photo de chaque joueur, de plus vous pouvez changer les tactiques et les trajectoires non-prévues de chacun de vos joueurs. Pour ce faire, rien de plus simple. Sélectionnez le joueur désiré et choisissez l'option désirée. Vous pouvez également changer le nom de votre équipe. Une fois votre équipe prête, sélectionnez [Return] pour revenir au menu principal. Vous pouvez alors choisir votre adversaire et vous lancer dans le match. Bon courage !

DISQUETTE PC

Vous allez oublier cette fois-ci la ST, rien en comparaison de ce qui vous attend le mois prochain ! Avec cette disquette, vous allez pouvoir découvrir plusieurs niveaux du fabuleux Lemmings 2 de Psygnosis. Pour ceux qui adorent les jeux d'arcade, Gremlin ne les a pas oubliés avec cette démo jouable de l'excellent Zool.

UN PEU QUE JE M'ABONNE

- ma disquette livrée le même jour que mon magazine,
- pas de coupon-réponse/Disquette à renvoyer tous les mois,
- des disquettes plus belles, plus puissantes, entièrement dédiées à mon ordinateur,
- des économies de temps et d'argent.

SPECIAL CLUB : Je suis adhérent au Club Gen 4, donc je ne paye que 250 francs au lieu de 299 francs , mon numéro de carte club est le : (offre réservée à la metropole).

Oui, je m'abonne au nouveau Génération 4 accompagné de ses disquettes pour 11 numéros + le Pin's de GEN 4 gratuit, au tarif de 299F (étranger : 380F).

Nom _____ Prenom _____

Adresse _____

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____

Je possède un ordinateur [01] Amiga [02] Atari [03] PC31/2 [04] Autre

Signature (des parents pour les mineurs) Date _____

Je paye par Cheque Bancaire, par Virement Postal pour l'etranger (Virement Postal ou Bancaire Numéro de compte 0147899R020)

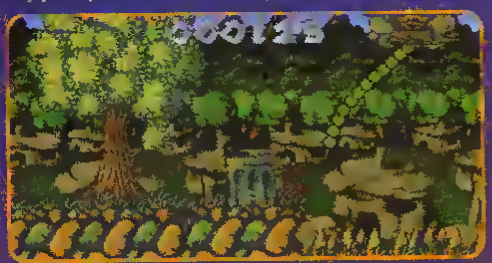
Coupon a renvoyer accompagne de votre reglement a Abonnement Generation4, 36 rue de Picpus – 75012 PARIS

DISQUETTE AMIGA

CHARGEMENT : Allumez votre Amiga et insérez la disquette dans le lecteur. Vous allez très vite arriver sur un écran tout bleu (le Shell). Pour lancer la démo jouable de Chuck Rock 2, tapez Chuck2 puis Return. Pour lancer la démo jouable de Body Blows, tapez Body puis Return.

CHUCK ROCK 2 (CORE DESIGN)

Il suffit d'attendre quelques secondes, le temps du chargement et du décompactage du produit. Ensuite, appuyez sur le bouton du joystick pour démarrer et roulez jeunesse. Junior peut sauter,



donner des coups de massue ou monter sur son arme pour éviter certains ennemis. Attention aux pointes et aux ennemis. Vous pouvez taper dans certains rochers pour les positionner de façon à passer un obstacle. Un biberon en bas de l'écran vous indique votre état de santé. Ramassez les bonbons et les biberons qui vous redonneront de l'énergie. A la fin du niveau, pour tuer le monstre, il faut lui frapper plusieurs fois sur le crâne.

BODY BLOWS 1 MEGA SEULEMENT (TEAM 17)

Après un moment, vous arriverez sur un écran de sélection pour jouer seul ou à deux. L'un des protagoniste aura le ninja, l'autre Dan. Chacun possède des coups bien particuliers mais attention, celui qui prendra le ninja risque d'être avantagé par rapport à l'autre. Dépêchez-vous car le temps est ultra-limité dans cette démo ! En laissant le doigt appuyé sur le bouton, vous obtiendrez un des coups les plus dévastateurs. Bonne chance et que le meilleur gagne !

DISQUETTE PC

CHARGEMENT: Pour bien faire, il faudrait créer un répertoire sur votre disque dur pour chaque démo: Lemmings2 et Zool. Pour cela, mettez vous à la racine de votre disque dur (disons C:). Tapez MD LEMMINGS 2 suivi de RETURN (et ZOOL suivi de RETURN). Mettez vous ensuite dans le répertoire en frappant CD LEMMINGS (respectivement CD ZOOL). Tapez COPY A:L2DEMO.EXE pour copier le fichier à décompacter dans le répertoire LEMMINGS2 (et respectivement COPY A:DEMOZOOL.EXE), en considérant que votre lecteur 3,5 pouces est le lecteur A. Il suffit ensuite de taper L2DEMO (et DEMOZOOL) pour que les programmes se décompactent dans leur répertoire. Pour jouer à Lemmings 2, tapez L2. Pour jouer à Zool, tapez ZOOL.

LEMMINGS2 (PSYGNOSIS)

Vous arrivez tout d'abord sur un écran vous permettant de sélectionner la carte son de votre PC. Vous pouvez aussi voir la carte des tribus, mais vous ne pourrez accéder aux divers niveaux de la démo que séquentiellement. On vous laisse découvrir par vous même l'utilité de chaque type de Lemmings. En cliquant dessus, apparaît en effet leur nom qui à lui seul explique grandement leur utilité. Les icones en bas à droite de l'écran permettent d'arrêter le niveau, de faire souffler le vent (pour les hommes ballons), d'accélérer le jeu ou de faire une pause.
Amusez-vous bien !

ZOOL (GREMLIN)

Un premier écran vous demande d'appuyer sur feu. Appuyez alors sur la touche INSERT. Lorsque vous arrivez sur l'écran où Zool se suspend au titre, appuyez sur la barre d'espace pour arriver à un menu. Avec les touches du curseur, configurer le jeu comme vous voulez. De base, pour déplacer Zool, les quatre touches du curseur suffisent, la touche INSERT servant à tirer et à tournoyer. A vous de découvrir le niveau. Les petits panneaux servent à sauvegarder votre position. F10 sert à sortir de la démo.

J'AIT FAID CEU KE VOU AVAIT DIS MAIT SA MARSHE PAH !
Si votre ordinateur n'arrive pas à lire la disquette, essayez-la chez quelqu'un d'autre avant d'utiliser la procédure d'urgence, décrite ci-dessous. Vérifiez que vous avez bien fait ce qu'il était dit. Demandez le cas échéant à quelqu'un qui connait bien votre micro. Si malgré toutes vos tentatives, un problème persiste, renvoyez la disquette à l'adresse indiquée en précisant bien le numéro de la disquette et son type (AMIGA, PC, ST).

DISQUETTE GEN 4 N°54
AMIGA (ou PC ou ST)
10 rue Hégésippe
MOREAU – 75018 PARIS

GEN ERATION

ENTITY

loriciel

Pourquoi un nouveau magazine PC ?

La presse informatique bouge

Pourquoi lancer un nouveau magazine PC sur un marché déjà saturé de mensuels micro ? Parce qu'un groupe de presse qui mise sur la satisfaction de ses lecteurs et leur fidélisation les écoute forcément. Que disent-ils ? Qu'une information pointue, riche, exhaustive, c'est bien. A condition de se montrer accessible à tous. Autour des mensuels micro dédiés PC, gravitent des informaticiens comme des débutants, des "accros" du seul traitement de texte comme des princes de la feuille de calcul. Et puis des "touche-à-tout", des spécialistes en rien pour lesquels un "bus" est toujours un véhicule de transport en commun.

Le 25 mars, les lecteurs de la presse PC découvriront enfin un ton nouveau

Ils disent aussi ne pas comprendre pourquoi les revues spécialisées actuelles ressemblent à des catalogues souvent trop techniques, et qu'ils apprécieraient un magazine informatif, sérieux et attrayant.

Enfin, ils remarquent que la prospective est intéressante, le futur plus ou moins proche passionnant, mais qu'au fond l'un dans l'autre, ils aimeraient qu'on leur parle en français des logiciels qu'ils utilisent couramment, de périphériques vraiment disponibles et puis qu'on leur donne des réponses concrètes et basiques aux questions qu'ils se posent au quotidien.

Génération PC est tout cela à la fois : le premier magazine micro-informatique qui s'adresse en direct et en clair aux utilisateurs comme aux acheteurs PC.

Plus à lire - Plus clair
Plus utile - Plus proche.

Pas moins.

Eric Charton,
Rédacteur en Chef.

Un vrai magazine :

- **25 F**
- **En kiosques le 25 mars**
- 164 à 252 pages tous les mois
- 60% de volume rédactionnel
- **5 rubriques majeures :**
  Nouveau (le marché, les produits, les hommes, fiches produits) - ***Déclics*** (comprendre, synthétiser, ogir) - ***Vous et votre PC*** (buro, perso) - ***PC Pratique*** (plus vite, plus simple, plus loin) - ***PC Market*** (pré-achat, achat).
- **Mensuel** : 12 numéros par an.

DISQUETTE GRATUITE DANS LE 1ER NUMÉRO

NOUVEAU

GÉNÉRATION PC

le premier mensuel français

dédié à la micro-informatique PC

qui s'adresse en direct et en clair aux

utilisateurs et aux acheteurs PC

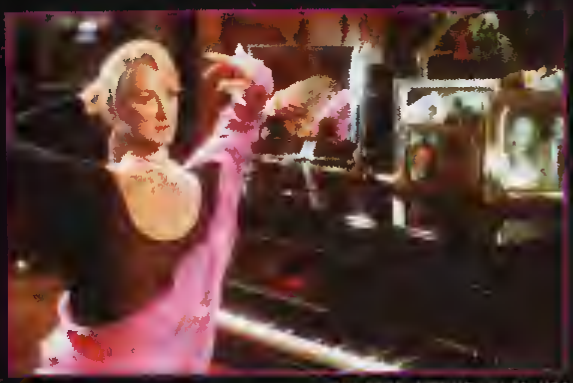
informatif - sérieux - attractif - convivial

Vous n'avez pas les images de synthèse et vous n'allez pas à Imagina ? Ne n'allez pas cette année à Monte-Carlo, mais vous pouvez tout de même découvrir les meilleurs moments d'Imagina... Près d'une heure de voyage dans la 3ème dimension...

La vie artificielle : l'entrée dans le fantastique

THE WORLD'S FANTASTIC ARTS (...) DAKTARI, France

L'intelligence artificielle, le fantastique, [illegible] ... Quelques films [illegible] ... Mais [illegible] ... Cette année, [illegible] ... Ainsi, [illegible] ... Mais [illegible] ... Et [illegible] ... Mais [illegible] ... Et [illegible] ... Mais [illegible] ... Et



KATHY ROSE, MES HES, L.L.M. USA

Des imaginations qui dépassent l'image

Ce qui est impossible à la main, est aussi un challenge pour l'autre, les outils informatiques sur les stands du Siggraph. Entre la Jurassic Park, la Cité du Cinéma, The Virtual Museum, la Cité de l'Image pour la Connaissance (UK), ce qui est "cool" ne se compte pas, et ne se mesure pas à la taille du stand, plus qu'à la qualité de l'animation et à l'originalité des idées.

Le magnifique "Le concept de la non-réalité" (Image, P. Wurtz, et J. Landreau), interrogation existentielle, d'un humain, et d'un extraterrestre à l'utilisation du langage informatique de la machine. Dans les "nouveaux langages graphiques" Emmanuel Gallic, "Le concept de non-réalité" est le langage graphique" et nous accompagne à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Le "Sim City" de Will Wright, "Un monde à visualiser, à l'intérieur duquel on peut se déplacer, comme dans la vie, par exemple, modifier, changer, détruire".

Il y a une tendance à utiliser un nouveau support, par rapport aux anciennes techniques, comme on l'a vu à la fin des années 80 avec l'arrivée du Compact Disc. Les artistes cherchent par tous moyens à exploiter une voie, un monde, à trouver leur originalité. "Les créateurs de Matsushita, par exemple, ne connaissent pas les limites de la pixellisation, ils ne font pas de différence entre l'image de synthèse et l'image réelle". Avec quelques artistes, "fanatiques" comme Jeffrey Scott, qui ne jurent que par la 3D et la synthèse, qui ne voient pas d'autres moyens d'expression, et se contentent sur l'ordinateur, le temps, l'intemporalité... Et il y a ceux qui, comme Smith, qui ne voient la C.G. que comme moyen, à leurs yeux, "n'est rien de plus qu'un moyen de manipuler les pixels mais c'est

AMIE LE PRO.

AMIGA

AMIGA 600	1890 F
AMIGA 600 + DD 60 Mo	3990 F
AMIGA 600 + DD 80 Mo	4390 F
AMIGA 1200	3290 F
AMIGA 1200 + DD 60 Mo	5490 F
AMIGA 1200 + DD 80 Mo	5890 F
AMIGA 4030	Nous contacter

LECTEURS 3"1/2

	EXTERNE 550 F		
INTERNE A500	500 F	INTERNE A2000	550 F

PERIPHERIQUES

SOURIS	130 F	ALIMENTATION	450 F
SCANNER	1290 F	CHANGEUR KICKSTART	390 F

EXTENSION

A500		A500+	
512 K sans horloge	250 F	1 Mo sans horloge	400 F
512 K avec horloge	300 F	1 Mo avec horloge	500 F
2 Mo ext à 6 Mo	1300 F	2 Mo ext à 4	1200 F
4 Mo ext à 6 Mo	1900 F	4 Mo ext à 4	1900 F
A600		**A2000**	
1 Mo sans horloge	400 F	2 Mo ext à 8 Mo	1200 F
1 Mo avec horloge	490 F	4 Mo ext à 8 Mo	1800 F

PROMOTION

CARTE MEMOIRE PC MCIA 2 Mo	990 F
CARTE MEMOIRE PC MCIA 4 Mo	1490 F

DISQUE DUR

A500 et +		A2000		A1200	
85 Mo	2990 F	85 Mo	2790 F	60 Mo	2190 F
127 Mo	3590 F	127 Mo	3490 F	80 Mo	2590 F

DISQUETTES 3" 1/2

DF/DD (par 10)	4,00 F	HD (par 10)	7,00 F
DF/DD (par 100)	3,50 F	HD (par 100)	6,50 F

ATARI

FALCON 4 Mo DD 60 Mo	Nous contacter		
1040 STE	2790 F	Extension STF 2 Mo	1000 F
MEGA STE 2 Mo	3990 F	Extension STF 4 Mo	1600 F
Ext 512 K STE	250 F	Souris	130 F
Ext 2 Mo STE	550 F	Scanner	1290 F
Lecteur Externe	560 F	Disque dur 50 Mo	3650 F
Extension STF512K	480 F	Disque dur 100 Mo	5250 F

CONSOLES

MEGADRIVE GAME GEAR SUPER NINTENDO GAME BOY

OCCASIONS *

AMIGA 500	1400 F	LOGICIEL AMIGA ET ATARI	
AMIGA 2000	3000 F	DE	50 F à 150 F
ATARI 520 STE	1400 F	CARTOUCHE MEGADRIVE	
ATARI 1040 STE	1600 F	DE	150 F à 250 F
MONITEUR COULEUR	1100 F	CARTOUCHE SUPER NINTENDO	
IMPRIMANTE A PARTIR DE	500 F	DE	200 F à 350 F

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 600/1200/4030/CDTV OU FALCON, AMIE VOUS RACHETE VOTRE AMIGA 500 OU ATARI 520/1040 AU MEILLEUR PRIX

Boutique AMIE LE PRO 11, Bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43.57.48.20

A RETOURNER A AMIE VPC 11 BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ TEL
MON ORDINATEUR
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL

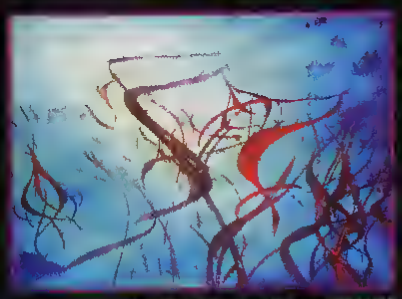
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ⌊_⌊_⌊_⌋ DATE D'EXP
⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ DATE SIGNATURE

GE

* Dans la limite des stocks disponibles

DEVIL'S MINE, LITTLE BIG ONE, BELGIUM

DINO TOURS PILOT, H.D /CG NEW YORK, USA : des images utilisées pour Jurassic Park ???



Chez votre marchand de journaux

JOUEZ SUR VOTRE PC

POUR 64 F SEULEMENT

2 Grands Jeux du Commerce pour votre PC

STREET FIGHTER + SWAP dans

PC DISQUETTE

☐ Je commande le N°4 de PC Disquette 64 F (port compris)
STREET FIGHTER + SWAP
Je commande le N°1 ☐ le N°2 ☐ le N°3 ☐ de PC Disquette (prix unitaire : 64 F) (port compris)
☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°4 : 294 F (90 F d'économie)
☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°4 : 540 F (228 F d'économie)

Nom
Prenom
Adresse

CP Ville

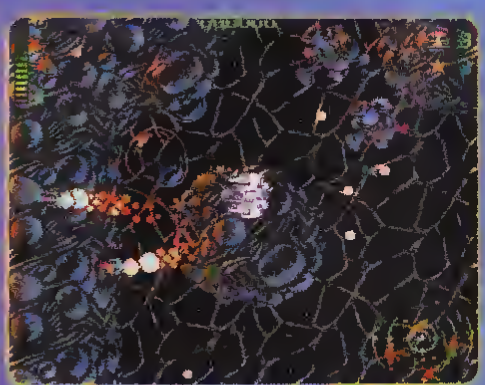
Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage - 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris

CORE DESIGN
La Collection 93 !

C'est à Derby, en plein cœur de l'Angleterre, qu'Olivier Canou a assisté au défilé des nouveaux jeux de Core Design...

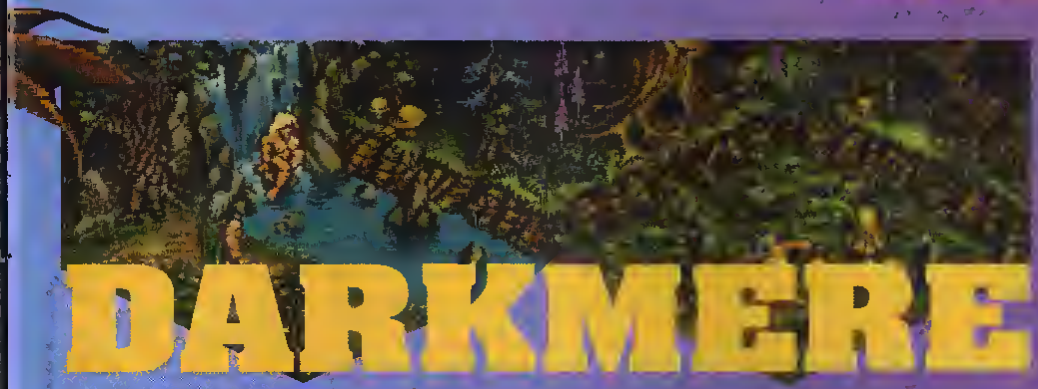
BLASTAR

La première bonne surprise que nous concocte Core Design pour une période non encore franchement identifiée, mais se situant plutôt vers la fin de cette année, est un shoot'em'up spatial répondant au doux nom de Blastar. L'équipe qui travaille sur ce projet est composée de Tim Swann et du graphiste italien Cirillo Roberto, tout nouveau dans le milieu du jeu micro, ce qui ne l'empêche pas d'y être visiblement très doué. Le scénario n'est pas encore bien défini, mais il semble qu'il se rapproche d'assez près du scénario type de ce genre de jeu : Terre y'en a être en danger, mais Terre y'en a pas être bête, alors construire gros vaisseau tres puissant pour casser vilains extra-terrestres pas beaux et mettre moi dedans. Bref, pas de quoi vous faire choper une encéphalite chronique. Vous dirigez donc un vaisseau qui ressemble assez au Faucon Millenium vu du dessus a travers cinq niveaux différents, composés chacun de deux "stages". Chaque niveau possède un graphisme propre, mais malheureusement, tous les mondes n'étaient pas encore prêts lors de notre visite. Pourtant, les deux niveaux déjà finis permettaient déjà de se faire une bonne idée de ce que sera le jeu et des qualités de celui-ci (et il n'en manque visiblement pas). Imaginez un shoot'em up de la qualité graphiques de Xenon II, pourvu d'un scrolling multidirectionnel ultra-fluide, avec toute la panoplie des options classiques dans ce genre de jeu (entendez par là armes à gogo que vous pourrez acheter ponctuellement et autres possibilités du genre hyper-classiques). Mais ce qui est surprenant dans ce jeu que nous prépare Core Design, c'est la réalisation du produit. Compatible avec pratiquement tous les Amiga présents sur le marché (du A500 au 2000 en passant évidemment par le1200), Blastar possède un scrolling d'une fluidité remarquable pour un jeu de ce type en multidirectionnel. D'autre part, la qualité des graphismes est à couper le souffle. Par exemple dans l'un des deux mondes que nous avons eu l'occasion de découvrir qui est le monde organique (le second étant le monde mécanique), non seulement le décor est beau mais en plus, on le voit respirer, bouger, des bouches s'ouvrent et se referment, bref, il vit ! Espérons maintenant que Blastar tiendra ses promesses jusqu'au bout. Un produit à suivre très attentivement ■



? KEZAKO

CORE DESIGN : L'aventure Core Design commence en1988 lorsque deux hommes, Jeremy Smith et Kevin Norburn décident suite à de longues expériences personnelles dans le milieu du jeu vidéo de créer leur propre société. Ils se fixent un but simple : produire un jeu d'arcade qui de par sa qualité rivaliserait avec les meilleurs jeux de marques. Pari ambitieux lorsque l'on se souvient du nombre impressionnant de produits de ce type à l'époque, mais pari gagné... En effet, le produit en question s'appelle Rick Dangerous. Le succès est foudroyant. En 1990 Core Design se lance avec succès dans un style totalement nouveau pour elle avec Corporation, un jeu de rôle/aventure/action en 3D dans lequel vous explorez un gigantesque bâtiment gardé par tout un tas de créatures génétiquement tripatouillées et de



DARKMERE

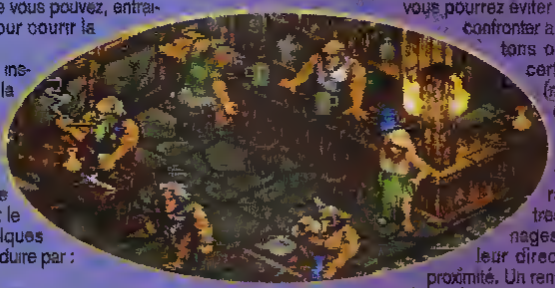
Darkmere c'est un jeu à la Cadaver, se déroulant dans un monde fantastique médiéval et mêlant arcade et jeu de rôle. Vous y incarnez un jeune guerrier du nom d'Ebryn, le fils du Roi, qui s'était lui même fait tourdé de son clan à cause d'une sombre histoire selon laquelle il aurait étripé un puissant dragon et patati et patata. Bref, vous grandissez tranquillement dans le château de papa en vous occupant comme vous pouvez, entraînements et descentes au village (pour courir la gueuse?)

Seulement voila ! Le mal rampant s'est installé dans la ville et y a prospéré sous la forme d'une invasion orc.

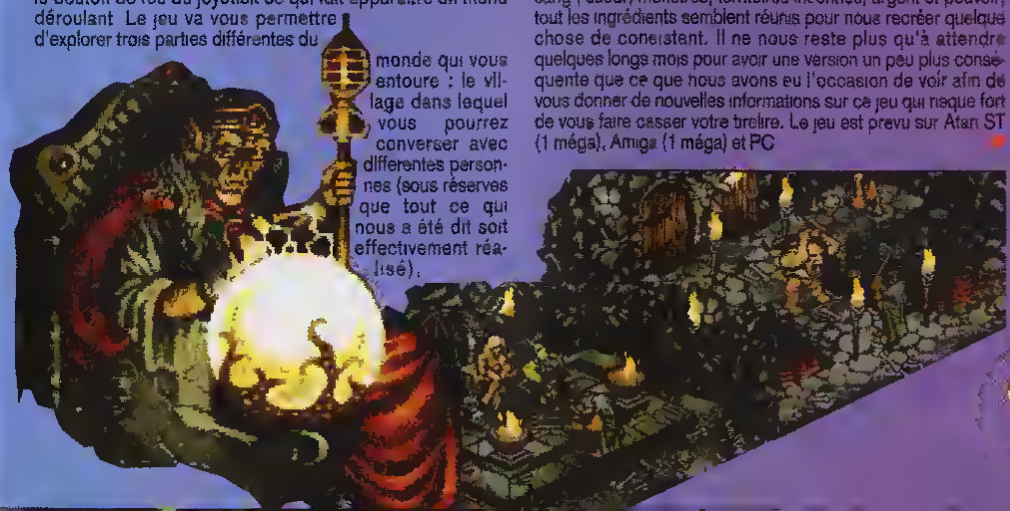
Malheureusement le Roi devenu un peu mollasson depuis la mort de sa femme laisse faire et ce qui devait arriver arriva : le massacre des habitants de la ville. Vous comprendrez aûrement le sentiment toutefois legitime des quelques rares survivants, celui-ci pouvant se traduire par : barrons nous de ce pays à la c .

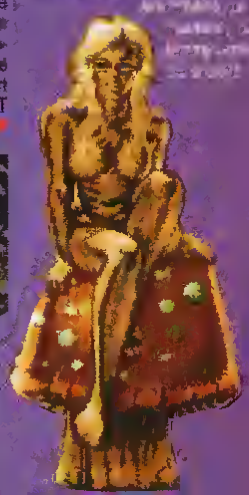
En conclusion, vous vous retrouvez hentie d'un royaume dans lequel il n'y a plus personne. Pour remédier à ce lourd problème (n'oublions pas que vous vivez grâce aux impôts de la populace) papa vous refile la bonne vieille épée avec laquelle il a pourfendu l'infame dragon quelques annees auparavant, un cristal aux pouvoirs magiques que vous pourrez utiliser cinq fois et tous ses souhaits de réussite, afin de decouvrir la malédiction qui plane sur Darkmere.

Le jeu se présente sous forme de 3D isométrique (du même style que Cadaver). Toutes les actions que vous pouvez effectuer se font grâce au joystick, celles-ci etant : discuter, combattre et utiliser un objet. Pour acceder à toutes les options possibles, un système tout bête : appuyer plus d'une seconde sur le bouton de feu du joystick ce qui fait apparaître un menu déroulant. Le jeu va vous permettre d'explorer trois parties différentes du monde qui vous entoure : le village dans lequel vous pourrez converser avec différentes personnes (sous réserves que tout ce qui nous a été dit soit effectivement réalisé).



puis viendra la forêt dans laquelle vous risquez de faire des rencontres fort interessantes et enfin les montagnes noires. En ce qui concerne les discussions, elles se font d'une façon devenue maintenant assez classique : vous commencez avec quelques mots et au fur et à mesure vous pourrez interroger les personnages sur de nouveaux sujets. Contrairement à Cadaver, la partie aventure est très importante et si vous agissez intelligemment vous pourrez éviter de vous trouver confronter à de grosses bastons ou de buter sur certains obstacles (mais avouez que ce serait dommage). Le son est censé permettre un repérage des monstres et des personnages en fonction de leur direction et de leur proximité. Un renseignement supplémentaire : il va falloir vous y faire, mais dans ce jeu, pas question de jouer au pourri immonde qui massacre les femmes et les orphelins que vous rencontrez. En effet l'épée que vous a remis monsieur votre père est une belle saloperie car si vous gagnez de l'énergie lorsque vous tuez des méchants, vous en perdez lorsque l'idée vous vient de massacrer quelqu'un se placant plutôt dans les gentils (si c'est y pas malheureux !!!). Un des grands atouts de Darkmere reste cependant la qualité de ses graphismes qui comme vous pouvez le constater sont tout simplement superbes. Les couleurs sombres et les clairs obscurs rendant très bien l'ambiance sinistre que le scénario tente d'installer. En plus, y'a des nanas à poil !!!!! Que demande le peuple ? Sexe, violence, intrigues, sang, sueur, monstres, territoires inconnus, argent et pouvoir, tout les ingrédients semblent réunis pour nous recréer quelque chose de consistant. Il ne nous reste plus qu'à attendre quelques longs mois pour avoir une version un peu plus consequente que ce que nous avons eu l'occasion de voir afin de vous donner de nouvelles informations sur ce jeu qui risque fort de vous faire casser votre tirelire. Le jeu est prevu sur Atari ST (1 méga), Amiga (1 méga) et PC.





GOOBER

Elvis Goober est le nom du personnage que ce jeu au principe extrêmement novateur vous propose d'incarner. Prévu pour les supports Amiga, Megadrive et Mega CD, Goober (titre non définitif, le premier étant A Man With A Stick), vous parachute donc dans la peau de ce pauvre Elvis dont le début de journée n'est pas franchement idyllique. En effet, celui-ci se fait kidnapper au volant de son camion au milieu de sa journée de travail par un extra-terrestre de passage. Ce sombre individu répondant au nom de Glik est en fait à la recherche de spécimens rares en vue de l'ouverture d'un zoo extra-terrestre sur sa propre planète. Arrivé à l'intérieur du vaisseau, Elvis sent un tentacule baveux se poser sur son épaule, il se retourne et découvre des tas de créatures extra-terrestres aussi attirantes que peut l'être Didier au réveil. Sa panique (bien compréhensible) étant communicative, tout le cargo se trouve bientôt parcouru par un vent de panique qui provoque de dangereux balancements, tellement dangereux d'ailleurs que les portes de la soute finissent rapidement par s'ouvrir, précipitant Elvis et ses compagnons d'infortune sur une planète totalement inconnue qui n'avait rien demandé et dont le seul tort était de se trouver là à ce moment. Après une chute plutôt rude, notre héros se retrouve sonné sur le sol d'une planète inconnue, les extra-terrestres libérés avec lui fuyant dans tous les sens. Goober prend alors son courage à deux mains pour tenter d'échapper à ce monde qu'il ne connaît pas, afin de regagner notre bonne vieille planète. Il est alors surpris par un bruit venant de derrière lui. Il se retourne et se rend compte qu'il est suivi par un bâton, ou plus exactement un extra-terrestre en forme de bâton. Désormais Goober possède un atout supplémentaire pour venir à bout des obstacles qu'il pourra rencontrer, son bâton (stick en anglais).

En fait, Goober se présente comme un jeu d'arcade plate-forme/réflexion dans lequel le héros utilise le bâton qu'il a trouvé d'une multitude de façons différentes, celles-ci pouvant aller de la simple arme à abattre sur la tête des rencontres fâcheuses jusqu'au javelot en passant par le levier, la queue de billard, le conducteur électrique, la batte de baseball, le tuba... et la liste est longue ! Le jeu est donc un peu du même principe que Lemmings, soit une suite d'énigmes de plus en plus complexes (mais la ressemblance s'arrête là) que vous devrez résoudre pour atteindre le tableau suivant. Le jeu se compose de onze niveaux différents au cour desquels notre héros traversera une forêt, un vaisseau écrasé, un marais, un volcan, le ciel, la mer, les égouts, une centrale électrique, le métro, un zoo extra-terrestre et un spatio-port, chacun d'eux se terminant par une petite scène animée. Comme vous le voyez Goober s'annonce comme très prometteur. Malheureusement, le peu que nous avons eu l'occasion d'en voir ne nous a pas permis de porter un jugement sur ce à quoi le jeu ressemblera en définitive. Cependant si la réalisation est en accord avec ce que les programmeurs nous ont annoncé, Goober sera un jeu vraiment extra.

Comme le Temps Passe

Le vénérable seigneur de la guerre Sun Tzu a écrit "L'ancien art de la guerre" il y a 25 siècles. Ce livre reste aujourd'hui la base d'un jeu d'action qui mettra à l'épreuve votre intelligence et votre habileté.

Vous pouvez choisir des personnages historiques et les affronter, vous aurez accès à des batailles contrôlés et des as du pilotage, changez le cours de l'histoire et vous amuser au-delà de ce que vous pouvez imaginer!

Laissez votre imagination décider de la tactique et de la stratégie à suivre. The Ancient Art of War in the Skies est un combat aérien dans le plus pur sens de l'histoire pour Ne le manquez pas!

MICRO PROSE

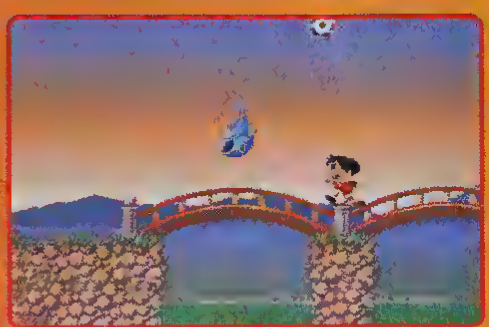
Trademarks are the property of their respective companies. All rights reserved.

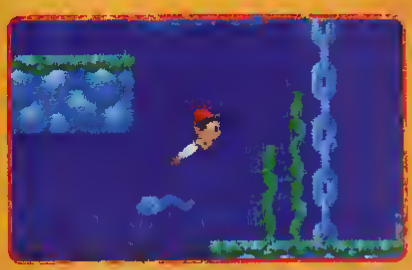
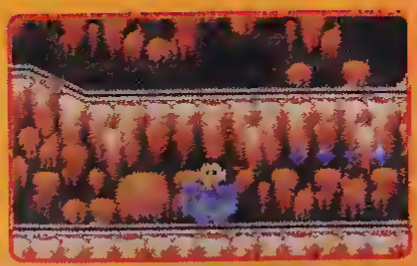
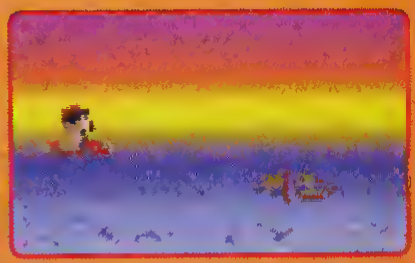
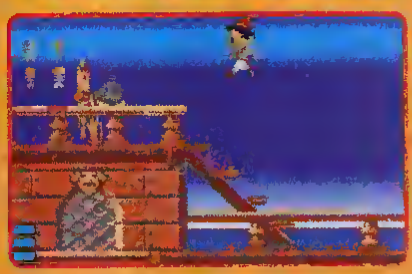
KRISALIS SOFTWARE
La métamorphose...

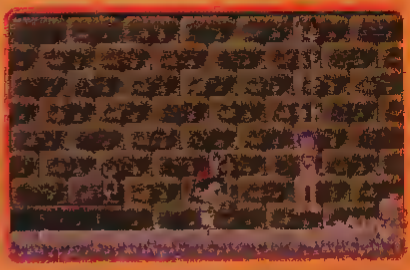
La société anglaise n'avait pas jusqu'à ce jour fait de gros hits... Mais la qualité de ses futures productions devrait tout changer. Olivier Canou au rapport !

SOCCER KID

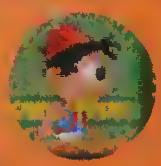
Soccer Kid est un des produits très prometteurs de Krisalis, prévu aux alentours de juin de cette année. Dans ce jeu d'arcade, vous incarnez un jeunot nommé Soccer Kid qui va devoir retrouver la coupe du monde de football. En effet, lors de la finale de la coupe aux Etats-Unis, un pirate extra-terrestre décide de se payer un souvenir sympa de son voyage dans le secteur. Il fauche donc le trophé à grands coups de scanners et de téléportation et se carapate avec le fruit de son larcin vers l'espace. Seulement, voilà. Visiblement aussi doué dans le domaine de la conduite de vaisseaux spatiaux que Stéphane l'est dans celui de la conduite de mobylette, l'immonde individu percute un astéroïde à la sortie de l'atmosphère (y'a une justice). Résultat des courses, la coupe se brise en six morceaux et retombe sur Terre, chaque pièce atterrissant sur une partie différente du globe. Les journées qui suivent risquent donc d'être mouvementées pour vous puisque vous ne voyez plus qu'une solution pour que le match puisse se dérouler rapidement : aller chercher la coupe vous-même, en faisant le tour des différents pays. Le jeu est divisé en six zones (cinq pays plus le stade) différentes, chaque pays étant divisé en trois zones possédant chacune un décor propre. Ne calculez pas plus longtemps, cela fait quinze décors différents (en fait il y en a même un peu plus). Pour vous faire une idée de la taille du jeu, sachez qu'en plus de tout cela, chaque sous-niveau comporte lui même deux "stages".
Bref, vous n'avez pas fini de vous y coller. Pour vous donner une vague idée des décors, vous traverserez l'Angleterre, l'Italie avec ses ruines romaines et Venise, la Russie avec la Place Rouge, un navire de guerre et une forêt enneigée, le Japon et les USA avec le "Wild West", les plages californiennes et New York. A la fin de chaque pays vous rencontrerez un boss correspondant au pays visité. Ce sera un joueur de football américain pour les USA, un Sumotori pour le Japon, un gros chanteur d'opéra pour l'Italie. .
Pendant le jeu, vous dirigez Soccer Kid à l'aide de votre joystick, celui-ci ne quittant jamais son objet fétiche : son ballon de foot. Il l'utilisera pour abattre les ennemis qui pourraient se présenter sur son chemin, bondir à des hauteurs impressionantes, il peut même faire des reprises de volée, des têtes, jongler, marcher dessus, bref il touche !!! Si jamais vous perdez la balle pour des raisons X ou Y, vous en obtiendrez une autre dès que vous le demanderez, mais plus vous utiliserez de ballons pour faire un niveau, moins vous aurez de bonus. En ce qui concerne la réalisation, Soccer Kid est excellent. Les décors sont pourvu d'un scrolling différentiel sur trois plans animés. Par exemple, à New-York, si vous faites attention au décors, vous pourrez voir King Kong en train d'escalader un building, des feux d'artifice... Bref il y a toujours quelque chose à voir.
La musique du jeu est signée Matt Furniss et est tout simplement excellente. Retenez bien ce nom car, après avoir entendu l'artiste dans son antre, je ne serais pas étonner de l'entendre prochainement sur les ondes. Doté d'une très bonne jouabilité, de graphismes superbes et d'une musique géniale, Soccer Kid devrait faire un carton (rouge). Patience, patience





ARABIAN NIGHTS



Krisalis met une touche finale à son dernier jeu d'arcade du moment pour Amiga : Arabian Nights. Ce petit jeu de plateau vous propulse dans la peau de Simbad Jr dont la liste des problèmes est cataclysmique. Pour commencer, ce pauvre Simbad est amoureux, mais c'est là un moindre mal. En effet, il aurait pu tomber amoureux de la première nana un peu bien roulée qui se présente, mais, probablement à la recherche de problèmes, il est tombé amoureux de Laila, la fille du Calife. Seulement voilà : il n'est qu'un apprenti jardinier, ce qui ne constitue pas l'itinéraire social rêvé pour épouser une princesse .. Vous vous promenez donc sous son balcon lorsqu'un démon invoqué par le Vizir, qui possède certains dons en magie, vient l'enlever. Le but du Vizir est de capturer la princesse, l'épouser et précipiter la mort du Calife de la façon la plus rapide possible. Bref, vous vous précipitez à la rescousse de la belle, mais malheureusement vous ratez votre coup, et en arrivant sur les lieux, les gardes ont tendance à croire que vous êtes le seul responsable de ce méfait. Vous vous retrouvez donc jeté dans les geôles du palais. Il va donc falloir non seulement vous en échapper, mais en plus parvenir jusqu'au palais du Vizir pour retrouver Laila.

Le jeu se compose de dix niveaux possédant chacun un décor particulier : la prison, la forêt : première balade en tapis volant, les montagnes rocheuses, le bâteau, sous l'eau, le volcan, la mine de diamants, seconde balade en tapis volant et pour finir, le château noir de l'immonde, de l'affreux, de l'ignoble, du répugnant et purulent Vizir. Arabian Nights ne possède pas des graphismes à couper le souffle, mais sa réalisation est de bonne qualité, avec une animation fluide et des musiques carrément sympas. Le nombre d'objets que vous pourrez utiliser tout au long de votre voyage est impressionant (près de quarante), et de plus, des énigmes et de petites missions cassent la linéarité toujours un peu pénible de ce type de jeu. Au cour de vos pérégrinations, vous verez de temps à autre une petite lampe s'allumer au dessus de votre tête qui symbolise les différentes idées qui vous viennent (comme c'est original !!!). A la fin des tableaux, vous pourrez acheter et vendre du matériel. Le jeu possede également divers niveaux de difficultés ainsi que des passwords pour reprendre le jeu là ou vous l'avez terminé. On peut jouer au joystick et au clavier et le produit sera compatible avec tous les Amiga (il est toutefois un peu plus rapide sur un 1200). On attend la version finale pour vous en dire plus.

? KEZAKO

Kezako ? Kezako pour connaître l'actualité du moment de la télévision, du cinéma, des stars tels que Manchester United, du Face Off Hockey, Kezako du tout, car ici, nous décidons d'être plus intelligents, car qui dit ouvrir sur la sortie de produits tels que Sonic Team et Wonderboy... Aujourd'hui, la politique d'Infogrames semble s'orienter autour de deux axes : continuer à développer des produits de type ludo et suivre de très près l'évolution des matériels ce qui le dispense des coûts d'avance dans le domaine du développement. En effet, fort de notre voyage, Tilt James et Peter Harrap nous ont dévoilé leurs projets de développement sur la fameuse console 300 de Matsushita. Le premier produit prévu est une adaptation de Battle Chess (probablement un version MPEG, pour la première machine de la machine donnée uniquement du format [illegible]

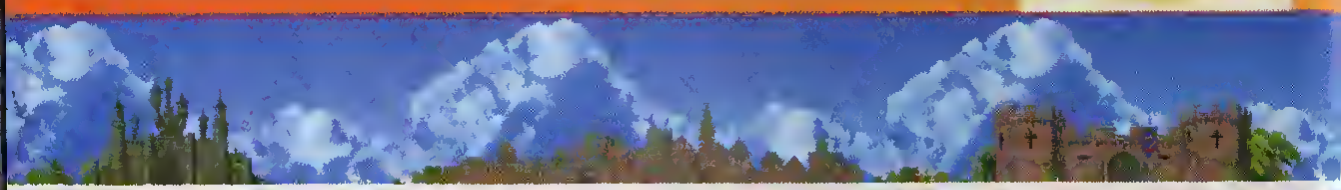
LOST KINGDOMS

DERNIERE MINUTE : un autre projet dans les cartons de la société Britannique : Legends. Ce jeu d'aventure -action se compose de cinq quêtes à travers le temps, chacune se déroulant dans une mythologie particulière (indienne, arthurienne, egyptienne, chinoise, et future). Le jeu se déroulera aussi bien en intérieurs (batiments et cavernes) qu'en extérieurs, avec la possibilité de discuter et d'interagir avec les nombreux personnages que vous rencontrerez. Le jeu devrait être vue du dessus avec des graphismes en 32 couleurs sur tous les Amiga. Encore à un stade embryonnaire, Legend devrait allier l'arcade de Chaos Engine et l'aventure plus classique.

Encore en plein développement, ce jeu vous propose de bouter les forces maléfiques dans une aventure mêlant wargame, stratégie, et aventure à la Defender Of The Crown. Tout d'abord le scenario. Il y a bien longtemps, un royaume vivait paisiblement. Puis le mal vint sous la forme de seigneurs sombres qui propagerent la guerre. L'exode des populations commença alors à travers les montagnes.

Mais le mal bien loin de s'endormir continua son raz-de-marée. Les habitants, trop occupés à trouver de la nourriture, ne réagirent pas face à cette nouvelle invasion insidieuse, mais vous, descendant d'un grand Roi, avez compris la nature du danger qui vous menace et décidez donc de prendre les choses en main !!!

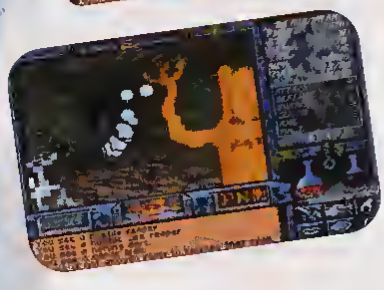
L'écran principal du jeu montre une vue de la position où se trouve le chef de guerre que vous controlez. En dessous, de nombreux icones vous permettent d'interagir sur les zones ou armées que vous rencontrez. Vous pouvez vous déplacer sur le territoire (gigantesque au demeurant), consulter la carte, l'état de vos troupes, en recruter, vous battre .. Vous controlez plusieurs leaders, ce qui permet d'effectuer plusieurs actions par tour. La carte comporte différentes zones inconnues qui risquent de vous réserver bien des surprises lorsque vous les explorerez. Les combats n'étant pas encore commencés, je ne vous en parlerai donc pas, mais à la vue de ce qui a déjà été fait, Lost Kingdoms se présente comme un jeu extrêmement interessant.

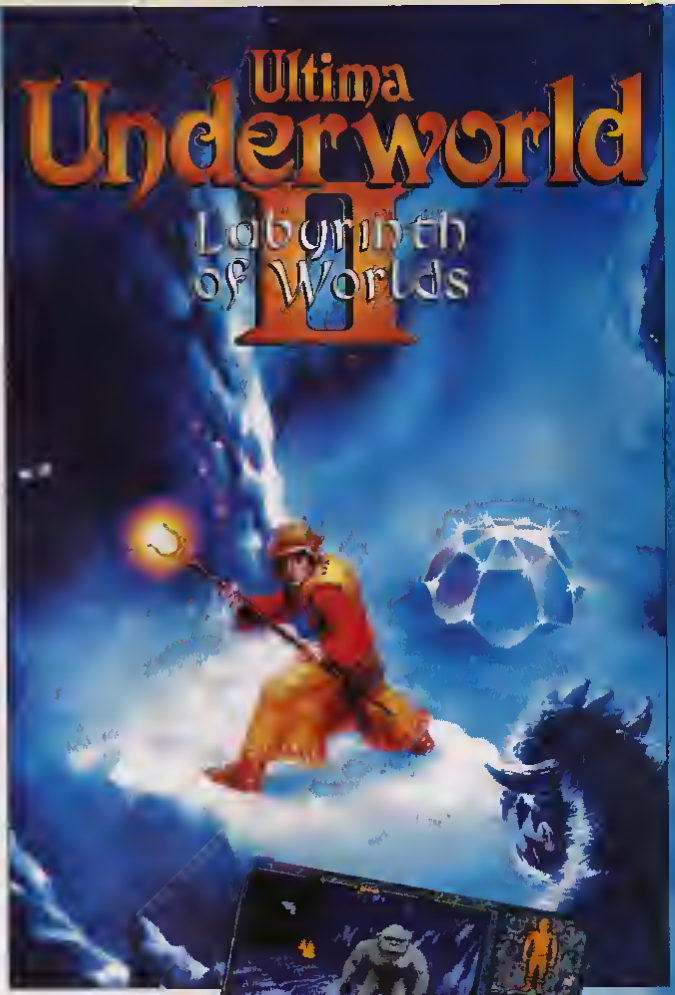


Génial ! Dans le Club Gen 4
je trouve tous les mois :
des super cadeaux variés, les derniers bons jeux micros à prix Club, une méga réduction sur le prix de mon abonnement à Génération 4
Vite, ce mois-ci, le Club est situé pages 10 à 13...

BULLETIN D'ADHÉSION : PAGE 15

La passionnante suite de *"UNDERWORLD: The Stygian Abyss™"*. Ce n'est plus un simple jeu de donjons. . .





Les écrans peuvent varier

UNDERWORLD The Stygian Abyss™ fut considéré comme le précurseur d'une nouvelle génération d'aventures fantastiques. *UNDERWORLD II Labyrinth of Worlds* a un nouveau look incroyablement réaliste. Avec son animation plus sophistiquée, ses créatures plus détaillées et sa fenêtre plus spacieuse, c'est le jeu plus réaliste disponible sur PC.

Le monde de *Underworld II* est plus varié et fascinant que jamais. Nous avons créé de nouveaux terrains (tels que planchers qui se dérobent, courants et couches de glace), de nouveaux sorts (tels que *Shockwave* et *Portal*), de nouveaux pièges et énigmes encore plus vicieux, et de nouveaux monstres (que nous vous laissons le soin de découvrir. . .)

Underworld II vous emmène au-delà des donjons traditionnels. Dans les profondeurs de la terre, la magie du Gardien a fait exploser les murs de la réalité, faisant apparaître huit nouveaux mondes au-delà de Britannia : une cité enfouie dans la glace, un château flottant, un ancien tombeau et bien plus. . . A partir des salles du château de Lord British, le moment est venu de continuer la bataille dans le *LABYRINTH OF WORLDS (Labyrinthe des mondes)*. . .

A LookingGlass Technologies™ Design

Distribué en Europe par Electronic Arts
Représentant: Exasoft, 12 rue du Château d'Eau,
69410 Champagne au Mont d'Or
Tél: 72 17 07 83

ORIGIN
We create worlds.

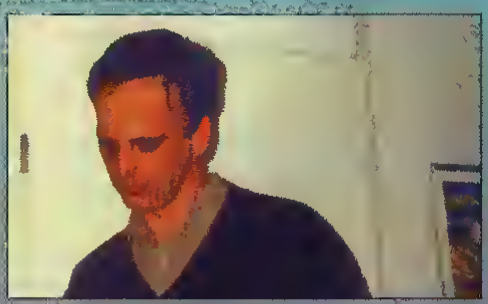
Ultima et We create worlds sont des marques déposées de ORIGIN Systems Inc. Underworld, The Stygian Abyss et Labyrinth of Worlds sont des marques déposées de ORIGIN Systems Inc. A LookingGlass Technologies est une marque déposée de Electronic
Copyright © 1992 ORIGIN Systems, Inc.

MICROÏDS
Macro Société !!!

Société française discrète mais efficace, Microïds arrive aujourd'hui à un tournant de son histoire ; une ligne de jeux fantastique et une volonté de réussir qui n'a pas diminuée au fil du temps...

Les heureux lecteurs qui ont pensé à renvoyer leur coupon disquette du mois dernier ont reçu chez eux, gratuitement, la disquette de leur choix. Sur ST, y'avait No Second Prize, Unsensible Soccer et Nigel Mansell, sur Amiga c'était Chuck Rock 2 et Body Blows et sur PC Zool et Lemmings 2 !

Pour ceux qui sont toujours en train de se demander comment créer une société Française qui pourrait marcher et rapporter plein de sous, voilà la méthode Microïds En 1985, Elliot GRASSIANO, jeune ingenieur en électronique, décide de créer une société qui aura un double objectif : éditer et commercialiser des logiciels ludiques, faire de la domotique (mot étrange voulant simplement dire que tout ce qui est électrique dans une maison sera relié à un micro-ordinateur) Rapidement la partie domotique de l'entreprise à disparue pour laisser la place au soleil aux jeux La réussite ne ce fait pas attendre puisque en 1986 apparaît Grand prix 500CC. La premiere course de moto 8 bits pour deux joueurs Les ventes atteignent 160 000 exemplaires, un vrai best-seller Pas question de s'endormir sur ses lauriers, Super ski ne tarde pas à se montrer Un nouveau hit qui se vend à 75.000 exemplaires Arrive un temps de doux repos, pendant lequel Microids est un peu absent de la scène Mais ne se décourageant pas, l'équipe planche très fort et s'intéresse aux adaptations Obtenant des contrats avec Broderbrund et Activision, la société n'a plus le temps de développer elle-même des jeux Heureusement une nouvelle vague de création apparaît dans les annees 90 Très vite des titres comme Dominium ou Nicky Boom remportent de grands succés pres des joueurs. A l'heure actuelle, la petite équipe est fortement décidée à produire de nouveaux jeux de très grande qualité Pour cela rien n'est refusé aux développeurs, le mot d'ordre est d'être à la pointe du progrés Microïds est licencié pour Nes et SuperNes, Mega-CD et 3DO La société croit énormement au CD et développe le plus possible afin d'explorer les caractéristiques de ce support Il y a même des produits CDI en projet, qui feront enfin entrer des grands jeux dans cette gamme Comme si cela ne suffisait pas, Microids est en relation avec une société de dessins animés du nom de Saban Etonnant, mais le but est de développer des jeux en utilisant la banque d'image complétement folle de Saban



Avec toutes les bonnes idées de Microïds, il arrive que l'on soit étonné que ce soit une société française. Comme quoi en France, nous avons des idées et il arrive que nous les appliquions ! Autre chose étonnante, pour une société qui est très active sur le marché, il y a très peu d'employés En effet, l'effectif en personnel de Microïds se monte à 12 personnes. Elliot Grassiano est président, Sylvie Alain est Managing director, Olivier Grassiano est directeur du marketing (famille famille), Olivier Rogé et Philippe Villain sont responsables du développement, Jean-paul Marie (un des premiers) est développeur de même que Franck Quaro, Philippe Darambure (vieille noblesse Française ?), et Nicolas Gohin Loïc Yvar est le graphiste qui trime pour tout ce petit monde. A cela vient se rajouter un reseau d'indépendants qui travaillent sur des adaptations ou qui amènent directement de nouveaux produits Une seule ombre au tableau, il arrive que Microïds sous traite des contrats pour des sociétés telles que Thomson, Renault, Belin., Une honte puisque cela leur prend du temps et les empêche de faire des jeux. Voilà un tableau assez vite brossé de Microïde Naturellement ceux qui sont toujours là peuvent tourne la page pour découvrir ce qui mijote dans la cuisine Microïdienne.

AUX COMMANDES DE VOTRE FLIGHT STICK VOUS NE MANQUEREZ PLUS VOTRE CIBLE

CH PRODUCTS VOUS OFFRE UNE GAMME DE PRODUITS DONT LA QUALITE PREMIERE EST LA PRECISION. IL VOUS FAUDRA TOUTE LA MANIABILITE ET L'EXACTITUDE DES PRODUITS CH POUR ARRIVER A VOS FINS ET RENDRE QUASI REELS LES RAIDS ET MISSIONS QUE VOUS MENEREZ.

PRODUITS DISPONIBLES
chez tous les bons revendeurs

MACH I
MACH I PLUS ™
- Plus ergonomique
- précision optimum
- disponible pour IBM PC et Apple
- Excellent rapport qualite/prix

ROLLERMOUSE
- plus rapide et plus précise
- de 400 à 2800CPI
- 4 touches ergonomiques
- Pour IBM PC et compatibles

GAMECARD
AUTO III ™
- 2 ports joystick
- installation simplifiée
- Pour IBM PC/XT/AT/PSE jusqu'à 33 MHz

MACH II / III ™
- Joystick analogique
- Connecteurs en métal
- Pour PC et compatibles
- haute précision

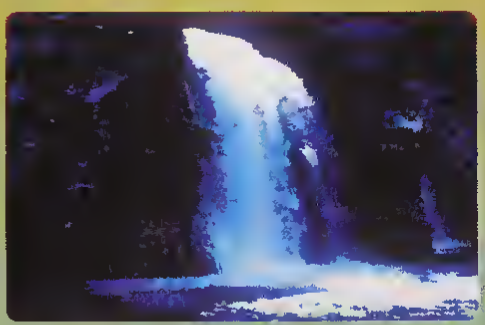
Produits distribués en exclusivité par [illegible] d'activités de l'Oureq
[illegible] Delay
[illegible] cedex

SECRET MISSION

Le plus important projet en cour chez Microïds est Secret Mission. Un jeu d'aventure à base d'espionnage qui se passe dans les années 1930 en Birmanie. Vous vous demandez pourquoi en Birmanie ? Réponse : parce que cela fait exotique ! Telle est la version officielle de chez Microïds.

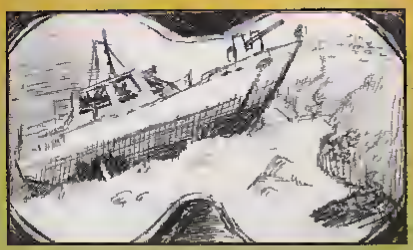
Pour le scénario, il y a longtemps que nous n'avons pas vu quelque chose d'aussi tordu, voire même machiavélique. Vous commencez le jeu amnésique et très rapidement vous vous apercevez que votre passe temps favori est l'espionnage. Un espion qui a perdu la mémoire, cela peut être excessivement gênant. En effet, quelle est votre mission ? Et surtout, pour qui travailler vous ? Il ne s'agit pas de confier des renseignements à une nation adverse. Comme si la situation n'était pas assez confuse, voilà que toutes les agences de renseignements vous disent que vous travaillez pour elles, et cela preuves à l'appui. Les américains vous montrent votre ordre de mission, les russes des photos de vous avec votre meilleur ami sur fond de Kremlin, les français vous montrent des photos de vous avec votre famille dans votre appartement parisien. Votre personnage n'étant pas tombé de la dernière pluie, vous comprenez qu'il est impossible de travailler à la fois pour les américains, les russes, les chinois et les français. La grande question reste : à qui confier ce que vous allez découvrir ? Le plus simple est certainement de d'abord chercher à savoir pour qui vous travailliez vraiment avant de devenir amnésique.

La seule certitude, c'est que tout le monde veut la même chose : que vous vous voliez des documents en possession du tyran local faisant état du plan de défense du pays. Vous vous lancez donc dans l'action en vous disant que vous arriverez bien à retrouver votre identité. Pour vous aider, vous avez accès à un tableau sur lequel s'afficheront les indices que vous trouverez quant à votre appartenance à un pays particulier. Naturellement vous trouverez des indices pour tous les pays mais vous finirez par en avoir plus sur un service d'espionnage particulier. Lorsque vous commencez, vous avez donc très peu de renseignements. Si vous regardez la carte qui est à votre disposition, vous verrez certains lieux éclairés. Au fur et à mesure de vos investigations, vous verrez de nouveaux lieux apparaître sur la carte en fonction des informations que vous recolterez. Très vite vos recherches vont vous emmener hors de la ville. Vous allez être obligé de vous enfoncer dans le pays. Entre autres lieux, il vous faudra passer par un élevage de crocodiles, des mines, une chute d'eau, un village de pêcheurs, un temple, un village rempli de cannibales, une épave de navire allemand... Dans tous ces lieux vous découvrirez soit des objets qui pourront vous être utiles, soit des gens qui vous donneront, bon gré mal gré, des renseignements. Pour vous donner un aperçu, voici quelques personnages : un missionnaire, un médecin, un colonel à la retraite, un éleveur de crocodiles, quelques ambassadeurs... L'équipe de chez Microïds a encore une fois de plus fait très fort. En effet, à force de réfléchir, ils ont mis en place des énigmes diaboliques à résoudre. Par exemple, j'ai essayé d'ouvrir une porte. Bon d'accord, ce n'était pas n'importe quelle porte, puisque c'était celle d'un temple secret. Mais pour y arriver, il a fallut que je trouve un bout d'affiche. Que je recolle ce bout sur l'affiche à coté de la porte, ceci pour voir apparaître un dragon sur l'affiche, dragon dont il faut pousser l'œil pour ouvrir la porte. Avouez que c'est tortueux comme raisonnement. Et bien il semblerait que tout le jeu soit à l'aune de cet exemple. Des heures de casse tête en vue !

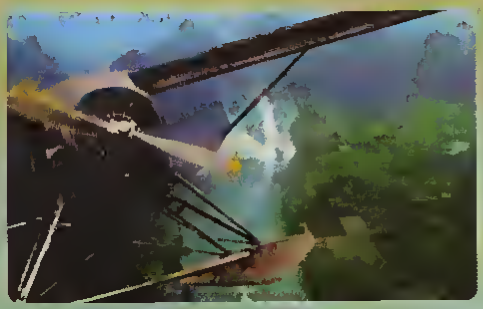


Secret mission possedera même des scènes d'arcades du genre abattre un avion, passer entre des colonnes pour arrivé à rentrer dans un bureau et tout cela en évitant des gardes ou encore un combat contre un tueur fou spécialiste en arts martiaux. Allez ! Pour vous faire baver encore un peu, je peux vous dire qu'il y aurait même une organisation secrète qui chapote et tire les ficelles de tout cela.

Le système de jeu est simple, puisque tout se fera soit avec des icones, soit avec un menu d'action (les developpeurs ne sont pas encore très decidés). De toutes façons, ce sera un jeu d'enfant (pour la maniabilité en tous cas !). Autre surprise très agréable, le jeu sera plein écran. Ce qui nous amène tout droit à parler du graphisme. Là, c'est le choc ! Les images sont tout simplement grandioses. Le graphiste qui crée les images, Jean Minneraud, les dessine pixel par pixel. C'est pourquoi il est



Sur ces roughs de Secret Mission, vous pouvez voir l'épave du navire allemand, le bateau à partir duquel vous allez plonger, mais surtout au centre un piège diabolique contre les intrus.

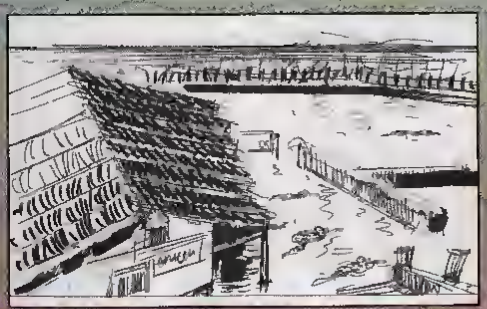
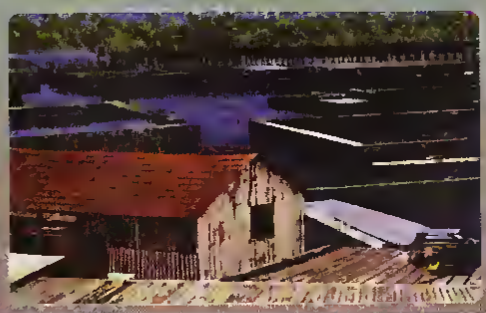


Sur les deux écrans ci-dessus il y a une image format CDI en 16 millions de couleurs et une image format PC en 256 couleurs. Sur cette page vous ne pouvez peut être pas bien faire la différence, mais en réalité l'effet est saisissant.

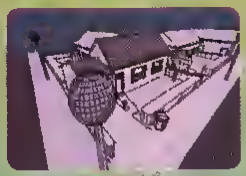
possible de croire que les images sont à base de digitalisation. Et bien c'est faux, c'est bien du dessin (je ne m'en suis toujours pas remis, et j'ai même soupçonné Microids d'avoir triché, honte sur moi). De toutes manières, cela aurait couté trop cher d'envoyer quelqu'un prendre les photos

La diversité des paysages, la qualité de l'image feront peut-être de Secret Mission l'un des plus beau jeux sur micro-ordinateur Microids étant fidèle à sa réputation d'avant-gardiste, Secret Mission sera prevu sur PC mais surtout sur CDI. Et oui, il semblerait qu'il soit possible de faire un grand jeu d'aventure sur CDI. Le problème des sauvegardes m'a effleuré mais Olivier Rogé m'a répondu qu'il n'y avait pas de raison de s'en faire. Il existe un petit bout de memoire dans la machine, dans laquelle il est possible de stocker la sauvegarde. Le CDI posséde un énorme avantage : les images sont en 16 millions de couleurs. Du fait de la qualité du graphisme, le résultat est époustouflant. La version PC est en 256 couleurs. Secret Mission est prévue pour novembre 1993.

En attendant nous vous reparlerons régulierement du développement de ce produit ■

EVIDENCE

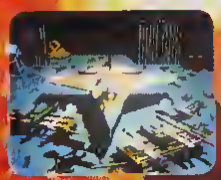


Mince alors ! Moi j'ai oublié de renvoyer mon coupon disquette du mois dernier. Maintenant, je n'oublierai plus de le faire !

Depuis le mois dernier, cela se précise du coté d'EVIDENCE. L'équipe de chez Microïds met les bouchées doubles. Le scénario est complètement terminé. Nous sommes donc en présence d'un journaliste de San Fransico, en train de faire des recherches pour un article sur la célèbre organisation du crime : la Mafia. Au cours de ses recherches, il tombe sur un article passionnant semblant cacher beaucoup de choses. La Mafia est vite au courant des travaux du journaliste et un soir il reçoit la visite de deux individus très peu fréquentables. Après une brève discussion, notre ami se retrouve sur le siège arrière de sa voiture, l'esprit plutôt vaporeux. Aussitôt, les hommes de la Mafia utilisent la voiture pour renverser et tuer un politicien qui marchait tranquillement dans la rue. Une course poursuite s'enclenche entre la police et les tueurs. Gagnant les hauteurs de la ville, ils projettent la voiture en bas d'une petite falaise. Malheureusement pour eux, la voiture n'explose pas et notre ami journaliste, indemne, est arrêté par la police. Comme aux Etats Unis vous pouvez être libéré sur caution avant votre procès, c'est ce que fait notre ami. Il a donc quelques jours pour se disculper aux yeux de la justice.

Une folle enquête commence donc qui entraîne le journaliste à travers la ville et sa région. Il devra aller dans des bars louches, chez des particuliers, fouiner dans les bibliothèques et en bien d'autres endroits. Les premières images en 3D sont très prometteuses. Toutes les routines de programmation sont créées. Microïds a maintenant à sa disposition un générateur de mouvement 3D qui lui permet de modéliser tous les déplacements des objets très rapidement. En complément, la société a créé un générateur pour les paysages, qui lui permet de mettre tous les décors dans le jeu. Pour ajouter les textures, l'équipe est toujours obligés de travailler d'abord sur des images fil de fer mais l'habillage ne pose plus aucun problème. Le problème immédiat pour l'équipe est l'effet de zoom. En effet, le jeu étant en 3D, tout le décor doit évoluer en taille lorsque le personnage se déplace. Lorsque le personnage se rapproche d'un objet pour le prendre, il faut que l'objet grossisse en révélant plus de détails. Mais l'effet de zoom en profondeur est très dur à gérer, le décor ne grossit pas uniformement de taille si votre personnage va vers le droite ou vers la gauche. Certains objets seront plus zoomer et d'autres moins. D'où le problème. Les routines de programmation sont en cours, et nous pouvons esperer les premieres séquences jouables d'ici peu. Ce sera plein écran, avec un système de jeu basé sur un menu d'actions. Sur les images vous pouvez en voir les premiers exemples. Le personnage n'est pas encore bien implanté mais nous leur pardonnons puisque la sortie du jeu n'est prévue que pour octobre. Evidence sortira sur PC et CD-ROM. Ce produit devrait évoluer très vite puisqua Microids se sert aussi des outils développés pour Secret Mission, les deux jeux évoluants de concert. La suite au prochain numéro...

STRIKE COMMANDER



Graphiques sur PC. Les écrans peuvent varier.

Strike Commander est de retour, et ça va barder! Chris Roberts, inventeur/créateur de ce simulateur de vol, a poussé les barrières du réalisme à un niveau tel que l'on se croirait au cinéma... Strike Commander est la dernière étape dans l'évolution du cinéma interactif.

Dans ce scénario fascinant de combat pour la domination mondiale, vous êtes commandant des Stern's Wildcats, une esquadrille de mercenaires de choc représentant la justice et la vérité dans un monde de perdition dominé par la corruption et le mensonge. Eprouvez des sensations de combat aérien comme jamais auparavant. Le systéme "Real space" révolutionnaire de Chris Roberts vous permet de découvrir en détail le terrain que vous survolez. Strike Commander est le simulateur de vol actuellement le plus sophistiqué sur PC. Alors, qu'attendez-vous pour attaquer?

Strike Commander est une marque déposée de ORIGIN Systems, Inc. We create worlds est une marque déposée de ORIGIN Systems, Inc. Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. Copyright © 1992 ORIGIN Systems, Inc.

Distribué en Europe par Electronic Arts.
Représentant. Exasoft, 12 rue du Château d'Eau,
69410 Champagne au Mont d'Or Tél. 72.17 07.83

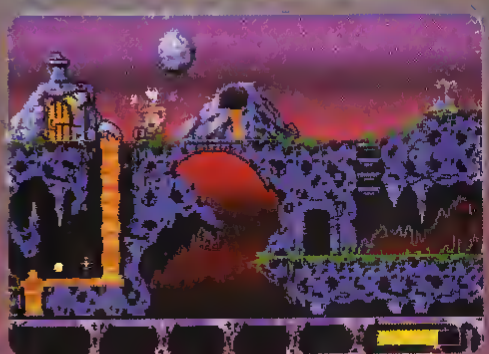
ORIGIN
We create worlds.

NICKY BOOM 2

Ne faites pas comme Didier. Renvoyez votre coupon, ou encore mieux, abonnez-vous pour recevoir la disquette avec le magazine, chez vous !

Tout le monde se rappelle le charmant bambin qui faisait de joyeux "Youpla" dans la forêt en lançant des trognons de pommes sur ses ennemis. Nicky Boom ayant été une réussite à tous points de vue, Microïds se devait de sortir la suite. Voici donc venu Nicky Boom 2. Le bambin a grandi mais lance toujours des restes de pommes sur les monstres qu'il rencontre. Le look de Nicky Boom est maintenant très adolescent et dorénavant il porte des culottes courtes. Le scénario a peu évolué, en effet cette fois il s'agit de la soeur de l'horrible sorcière du 1 qui a lancé sur la forêt une horde de monstres. Entre deux crises de fou rire, l'équipe de Microïds a même avouée que le grand père de Nicky aurait peut être encore des problèmes. De toutes façons, ce n'est pas parceque le scénario n'est pas très nouveau que le jeu ne sera pas très bon ! Et puis il y a suffisament de nouveautés dans le jeu pour passer allégrement sur le scénario. Pour commencer, il y a dans Nicky Boom 2 plein de tableaux différents. Vous aurez à traverser le monde de la forêt (déjà vu dans Nicky 1), le monde des marais qui possède de très bonnes animations au niveau de la boue (elle pétille parfois), le monde des nuages, le monde de lave avec de superbes chutes de magma, une jungle.

Naturellement, tous les niveaux seront truffés de passages secrets, d'échelles camouflées et de bien d'autres astuces. L'équipe de développeurs a beaucoup réfléchie pour trouver de nouvelles astuces. Après de nombreuses heures à se casser le crane et de nombreux litres de cafés, voici le résultat de leur cogitation. Il est possible de rencontrer des oeufs, qui lorsque vous les cassez, font apparaître une oie qui vous permettra de voler (les cris de l'oie interprétés par Olivier Rogé sont particulièrement ressemblants). Certaines portes ne s'ouvriront que dans un sens, ce qui vous forcera à bien étudier votre parcourt pour vous y retrouver. Des dalles particulières ne s'activeront que lorsque vous passerez dessus et elles pourront être aussi bien bénéfiques que catastrophiques pour vous. Des passerelles parcoureront les niveaux dans le sens vertical, rajoutant ainsi une nouvelle dimension à Nicky Boom. Pour ceux qui étaient frustrés de ne pas pouvoir entrer dans les maisons dans le 1, maintenant ils peuvent. Vous trouverez de nombreux bonus dans les maisons. Chaque niveau étant différent, vous trouverez des pièges liés au style des niveaux. Par exemple, attention au faux nuages dans le monde de l'air. Ou encore, attention aux coulées de lave dans le monde de la lave. Le graphiste aussi a eu du travail puisqu'il lui a fallut trouver toute une panoplie de nouveaux monstres. Travail énorme du fait du nombre de mondes différents. Mais le résultat est formidable. Nicky rencontrera entre autre d'horribles monstres baveux, des kangourous tueurs, des sortes d'Al Capone montés en graine, des plantes carnivores parfois lanceuses de graines parfois pourvues de pattes afin de vous courir après. Mais le plus impressionnant, ce sont les monstres de fin de niveaux. Vous rencontrerez une tortue dragon, un vrai dragon sortant d'un volcan ou encore le vent qui écartera des nuages pour vous souffler dessus. Laissons un peu de surprise car le jeu ne va pas tarder à sortir (debut avril). A vous de bientôt découvrir le retour du bambin masqué.

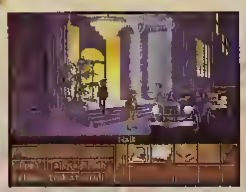


PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu de Platon mentionnait l'existence d'uoe ville : l'Atlantide qui bénéficiait d'une richesse oommée Orichalcum. L'orichalcum peut servir à la réalisation d'une arme fatale. Les Nazis ont trouvé cet écrit et souhaitent prendre possession de l'oricbalcum.

Sophia connait le mystère de l'Atlantide grâce à un collier découvert lors de recherches archéologiques. Indy dispose d'une clé ancienne mais oe connait pas le mystère de l'Atlantide...

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS



VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

Disponible sur PC et AMIGA

3615 UBI

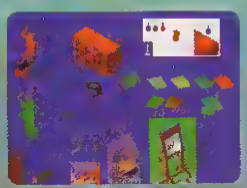
Indiana Jones and the Fate of Atlantis TM and © 1991 LucasArts Entertainment Company. INDIANA JONES ® Registered trademark of Lucasfilm Ltd. Used under authorization. All right reserved.

Distribué par UBI SOFT :
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.

GENESIA

Et pour tout problème, n'hésitez pas à nous écrire sur le 3615 Gen4. Nous ne répondons pas toujours au jour le jour, mais nous faisons de notre mieux !



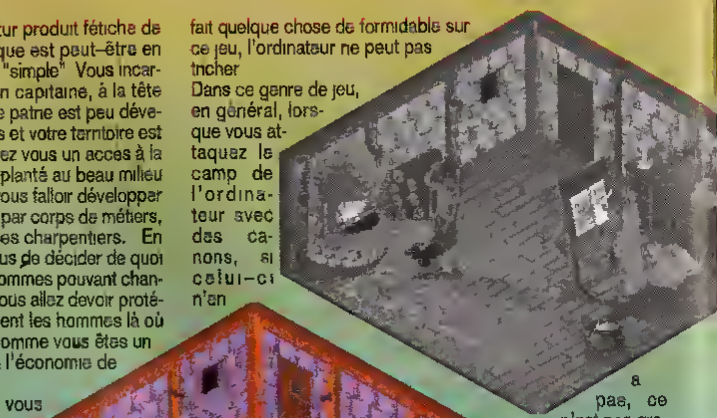
Le seul inconvénient de cette vue plein écran du jeu de Génésia est : très populeux ! Vous avez vu, cet endroit n'a pas l'air trop mal, mais il va falloir penser à la population, acheter du pétrole, etc. Bref, tout un tas de petites choses auxquelles vous pourriez penser quand vous jouerez.

Genesia est certainement le futur produit fétiche de chez Microïds. Un jeu mythique est peut-être en train de naître. Le principe est "simple" Vous incarnez un meneur d'hommes, un capitaine, à la tête d'un petit état. Au début, votre patrie est peu développée, vous possédez quelques bâtisses et votre territoire est plus ou moins clément. Peut être possédez vous un accès à la mer ou il est possible que vous soyez implanté au beau milieu des montagnes. Dans tous les cas, il va vous falloir développer votre région. Votre population s'organise par corps de métiers, vous avez des soldats, des forgerons, des charpentiers. En tout dix professions sont possibles. A vous de décider de quoi vous avez besoin et a quel moment, les hommes pouvant changer de professions sur votre demande. Vous allez devoir protéger votre territoire et placer judicieusement les hommes là où leurs compétences sont nécessaires. Comme vous êtes un bon capitaine, la peuple sera content si l'économie de votre pays est prospère.

Pour le développement proprement dit, vous disposez de terres arables, de routes, de maisons, de fortifications, de puits, de mines.. Vous devrez décider quoi construire et à quel moment. En sachant que pour fabriquer une maison vous avez besoin de charpentier, de maçons et de matière première, il vous faudra donc des bûcherons pour couper le bois et des chariots pour acheminer ce bois vers le lieu ou la besoin s'en fait sentir. Une société qui construit et se développe c'est bien, mais si elle peut évoluer c'est mieux. Pour cela vous avez un corps de métier spécial, les inventeurs. Selon le nombre d'inventeurs que vous mettez au travail sur une invention, vous aurez les résultats en un temps plus ou moins court. Une fois inventé quelque chose, vous avez accès a de nouvelles inventions. Par exemple, pour faire un canon, vous avez besoin de connaître le bronze, la poudre, les armes à feu ...

Ceci vous donne un niveau de complexite assez extraordinaire mais surtout une liberté de gestion de votre territoire completement incroyable. Une chose a ne pas déconsidérer, est le niveau de votre population. En effet le peuple fait des enfants seulement si le moral est bon. Pour avoir un bon moral, il faut que le peuple se sente en sécurité et que le commerce aille bien afin que tout le monde mange à sa faim. Si le commerce est florissant, il vous faudra donc ne pas négliger le caractere militaire de votre territoire, les ennemis vous guettent aux frontières. En plus de la gestion militaire et économique de votre pays, le jeu vous propose même une quête a accomplir si vous trouvez le temps. Il ne faut surtout pas se laisser effrayer par la complexite de Génésia. Au contraire, ses possibilités multiple de gestion, en font un jeu formidable. Microids à même fait quelque chose de formidable sur ce jeu, l'ordinateur ne peut pas tricher.

Dans ce genre de jeu, en général, lorsque vous attaquez le camp de l'ordinateur avec des canons, si celui-ci n'en a pas, ce n'est pas grave. Le tour d'apres des canons apparaissent dans le camp de l'ordinateur comme par magie. Dans Génesia cela n'est pas possible. L'ordinateur sera obligé de faire comme vous. Il devra utiliser des inventeurs pour trouver l'art du canon, trouver des mines pour fournir les matières premieres, acheminer le fer vers les usines et enfin convoyer le canon jusqu'aux frontières. Si vous faites attention à la carte, vous pourrez donc vous rendre compte des plans de l'ordinateur en étudiant la disposition de ses usines et en regardant les déplacements des chariots. Vous pourrez même contrer l'ordinateur en détruisant soit les mines, soit les usines, soit les chariots.



En un mot, l'ordinateur joue comme un joueur et possède les mêmes contraintes. Il peut y avoir jusqu'à trois joueurs humains ou ordinateurs. Génesia est annoncé pour avril sur Amiga et peu de temps après pour PC.

Voir pourrez donc voir très prochainement le test de ce jeu qui s'annonce comme un hit dans notre magazine.

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
ACTION SPORT	272	292	272
Supersk + Tennis Advantage + GP 500 + Kick Off			
SPORT MASTER	342	292	
PC Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX		292	
Asterix + Lemmings + Ork			
PSYCHO S SOCCER	272	292	272
Match Soccer Challenge + Kick Off 2 + Manchester United			
WWF + Lightning + Rolling Thunder			
COMPIL DES RECORDS	295		295
Crazy Cars 2 + Le Manoir de Mortville + Barbarian 2			
SPORT 6 BEST 2	269	299	269
Tennis Cup 2 + Crazy Cars 2 + Kick Off 2			
PRENIUM	288	299	285
Supreme Challenge + Kick Off 2 + Team Suzuki			
RAVING MAD	152		152
Pinocchio + Pipemania + Rockfords			
MAGIC WORLD	282	282	
Stormlord + Dragon Ninja + Crystal Kingdom Dizzy			
DREAM TEAM	228	275	225
WWF + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	259	269	259
Megalomania + Populous + Worldclass Leaderboard			
VROOM + GREATCOURTS 2	229		229
Vroom + Lotus Esprit Turbo Challenge + Indianapolis 500			
PODIUM	299	299	299
Days of Thunder + Panza Kick Boxing + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	282	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	325	349	329
Deuteros + Hunter (PC Combat + Merchant Colony) + Carrier Command + Powerplay + Populous			
FUN RADIO 3	369	399	399
Battle of Britain + Monkey Island 1 + Indiana Jones 3 + Stunt Car			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 + Superbase Prof + Pro Sealthighter			
SUPER HEROS			282
Robocop + Ninja Spirit + Operation Wolf			
COMBAT CLASSIC	342	292	
Pit Fighter + Powerdrift + Super Wonderboy + Tennis Cup			
ESPANA 92 THE GAMES	269	349	299
FUN RADIO 2	309	399	309
Tournament Golf + Grand Prix 500 + Speedball 2 + Kick Off + Interceptor 500			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	345
Monkey Island 2 + Populous + Loom + Espace 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	299
Gremlins 2 + Rainbow Island + Colossus Chess + World Championship Soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starglider + Matchday + Metalmast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator + Tetris + Populous 2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Pinball Dreams + Pinball Fantasies + Hydra 2			
BITMAP 1	256	315	292
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	282	292
Swiv + Hard Drivin 2 + Prince of Persia + Team Suzuki + Tennis Cup			
SIMULATION TOP	293	285	295
Formula One Mission + Indiana Jones + Toki			
MAITRES AVENTURES	349		349
Indiana Jones + Voyage au fond des mers + Operation Stealth			
SUPERSTARS SPORT	342		299
F29 + Hit Collection + Stunt car + Battle command			
3D SUPERSTARS	295		295
F29 + Hard Drivin + Stunt car + Battle command			
LES STARK	288		289
Skweek + Purple Saturn Day + Super Skweek			
AVENTURES EXTRA	292	292	292
Zac Mc Kracken + Time Machine			
Rocket Ranger + Mandragore Ville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Mig 29 + Red Baron			
AIR SEA SUPREMACY	269	329	269
Silent Service + Carrier Command + F 15 Strike Eagle + Battle Command			
10 GREATS GAMES	339	335	339
Renegade + Rick Dangerous + Trivial Pursuit + Pacmania + Nightshift + Supersolo Combat + Crazy Cars + Thunderblade + Impossible Mission + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION	269		252
Strider 1 & 2 + Ghouls'n Ghosts + Forgotten World + Ghosts'n Goblins + Daily Thompson + Last Ninja			
PLANETE AVENTURE 1	295	299	285
Indiana Jones + Mandragore + Bad Cat + Passager du Vent + Haunted House			
LES RATTAPE 2	289	285	289
Rick Dangerous 1 & 2 + Ballistix + Double Dragon + Lorna + Skweek			
NRJ 3	295	295	299
F19 + Double Dragon 2 + Italy 90 + We the + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	285	299
Double Dragon 2 + Last Ninja 2 + Bad Cat + Super Wonderboy + Chase HQ			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST KIT 2	482	492	492
A TRAIN	332	342	292
AIRBUS A320	332	342	292
AIR FORCE COMMAND	315		282
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMPRESTAR	292		282
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	332	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	242	342	142
B17 FLYING Fortress	342	342	342
BAT 2	342	342	342
BATTLE ISLE	329	342	329
BATTLETOADS	292	292	292
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	242		242
BIRDS OF PREY	342	342	342
BLITZKRIEGERS 2	307	305	305
BONNY BANKS	291	292	
CAMPAIGN	342	342	342
CAESAR	315	315	315
CELTIC's LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW	292	292	342
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 3	292	292	292
CRUSADER DARK Savant	292	292	292
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	342		342
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	342	305
DIPLOMACY	182	242	152
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	252
DRAGON'S LAIR 3	342	352	342
DUNE 1		272	272
Dungeon MAST + Chaos	252		252
DYNABLASTER	292	342	292
ELITE 2		342	342
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	252	252
ETERNAM			
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		292
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FABLES AND FRIENDS		319	272
FALCON A3		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	295		292
FLASH BACK		292	252
GLOBAL EFFECT	342	342	342
GODS	252	292	252
GUNSHIP 2000	342	392	342
HARRIER	342	352	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INCA	315	332	
INDY IV ACTION	252	305	299
JOE ET MAC	252	305	252
KGB		352	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LAME FATALE	252		252
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGEND NEWCOMAN	408	408	408
LEGEND OF KYRANDIA		359	315
LEGEND OF VALOUR	372	392	372
LEMMINGS		252	252
LEMMINGS TWIN PACK	252	292	252
LIVERPOOL F C	252	315	252
LOTUS 3	342		342
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICRO ROSE GOLF	249	442	249
MICRO PROSE Grand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 3		405	342
MONKEY ISLAND 2 ...	342	369	292
NICKOLAUS	295		295
NIGEL MANSELL	252	342	252
NO GREATER GLORY		342	342
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		342	342
PERFECT GENERAL DATA D		142	152
POPULOUS 2 +	325		325
PREMIER MANAGER	292	292	292
PREMIERE	272		272
PROPHECY	282	292	282
PUSH			252
PUTTY	252		252
RAMPART	252	252	252
RASKAL OK	252	292	252
REACH for the SKIES	342		342
REX NERULAH		442	
RISKY WOODS	292	292	272
ROBOSPORTS		345	292
ROME		372	312
ROOKIES		292	292
RUGBY 2	272	292	272
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	252		252
SHADOWLANDS	252	292	252
SNAKEOWS of the Comet		392	
SHADOWORLDS	292	342	292
SPIRIT OF EXCALIBUR	292		292
SIM CITY DELUXE	342		342
SIZZLERS 3 FOR 2	195	195	195
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	353	342
STORM	252	292	252
STONEBALL	252		252
STRATEGE	319	342	319
STREETFIGHTER II	242	252	242
STRIKE COMMANDER ...		352	
STRIP POKER GIRL			
SUPER SPORT CHALL	282		282
SUPER TETRIS	292		292
SUZUKI GP 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY 2	252	292	252
THE FLYING	252	292	252
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		282	
TINY TOONS	289	292	289
TRANSARTICA	292	292	292
TROLLFIRE	252		252
TURBO 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monstera	252		252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	142		142
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WHEN PROPHECY	242	342	242
WIZKID	252	292	252
WLF	242	292	242
WOLFCHILD	292		292
WORDTRIS	292	342	292
WWF 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

PC

ASTROLOGIE PC	342
CIEL COMPTABILITE	845
CIEL COMPTA LIBERALE	595
CIEL FAIE	340
CIEL IMMOBILISATIONS	540
CIEL GEST ON Commerciale	340
CIEL GESTION Associations	845
CIEL Paye mois Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS SIGN PC	450
MASTERFILE V 3.0	590
MASTERFILE + TASWORD	1240
PC GLOBE 5.0	510
PC COMPTA HUMAIN	545
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0	750
SOUNDBLASTER PRO	1475
SoundBlaster PRO+K1 midi	1675
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	700
AUDIOPORT	1975
PRO AUDIO SPECTRUM +	1675
PRO 4 ... IO SPECTRUM 16	2475

BUDGET ST / PC / AMIGA

ALIEN BREAD 3D	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
FANTASY 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	109
FALCON	159
FALCON M D COUNTERS	99
FALCON M D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
HOSTAGES	99
JAMES POND	99
JANGHIN KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PRO TENNIS TOUR	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO GP	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 5 Super charger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	159
QUICKJOY 6 Megaboard	199
QUICKJOY TOPSTAR	259
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Mouse Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	349
QUICKJOY SUPERSTAR	179
QUICKJOY SPEEDKING	129
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	99
QUICKSHOT MAVERICK 1	199
QUICKSHOT PYTHON 1	99
ASCII PAD Super NINTENDO	229

AMIGA

ARENA 2000	129
AMOS FRANCAIS	450
AMOS COMPILER	295
AMOS 3D	345
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	890
EXCELLENCE 3.0	590
COMPTE CHEQUE	490
Copieur SyntheExpress 500	355
Copieur Synthe+Express+2000	450
DELUXE PAINT IV V4.0	695
DEMO MAKER TMS	345
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
FAMILICOMPTE	329
GFA BASIC+ interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	440
MAXIPLAN PLUS 3.0 FR	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	345
PRINTSTUDIA	149
SONIX	429
SUPERBACK	463
SOURIS GENIUS AB	189
CABLE PEINTEL AB	119
Duplicateur Nu. Disc Dur / MK3	149
Alimentation A600/500/600+	499
EXTEN 5 VK A500 +	399
EXTEN 1MO A500+HORL	795
EXTEN 2MO A500	1175
EXTEN 4MO A500	1575
EXTEN 512K A500	249
Dispo sur A600/1200 +Happy 2.52	
4MO MO	1990
8MO MO	2700
EXTEN 512K+HORL A500	299
EXTEN 1,5 MO+HORL A500	795
ENCEINTE ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	195
ADAPT 4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A590	499
LECTEUR EXTERNE 3"/5"	695
Interface 1"/0 3+1+(cable+)	249
ETIQUETTES 3.5" LES 100	99
Imprim STARLC200 COUL.	2390
Imprimante STAR LC 24	1975
POITIER JS + souris 500 DPI	160
SOURIS GENIUS AMIGA 500	295
F. Dépuceur Lan jaen Machine	124
Câble de AMIGA + Disk	340
Livre de l'AMIGAODS	145

ATARI ST

A CE 1065	590
DEGAS ELITE	258
DELUXE PAINT ..	495
DEVPAC V.2	595
EXT 512F SIPP 3 STE	348
EXT 1 MEG SIMM STE	395
GESTCOMPTE	325
GESTCOMPTE 2 + 3614	455
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3.5	490
PC COMPTABLE 3	775
LE REDACTEUR 3.15	990
ST REPLAY V 8	990
STOS BASIC	395
TURBO GENIUS ST	199
LECTEUR EXTERNE ST	449

RUBANS

CITIZEN 1200	59
CITIZEN SWIFT 24/9	69
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	99
STAR LC 10/20	69
STAR LC 10 COULEUR	99
TOUS LES RUBANS NE PAR 3 =144	

ORDINATEUR A600 2,175 F

ORDINATEUR A1200 3,775 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 300 F

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs etc
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN

nbr	par 10	par 20	par 50	DISQUETTES
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F	3.50" DFDD
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F	

DISQUETTES CERTIFIEES 100%, GARANTIE A VIE LIVREES AVEC ENVELOPPES + ETIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI *N 1 EN EUROPE!*

"LA REFERENCE" ..... **ATARI Magazine**

DIGITALISE AU 1/50ch TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint (pour AMIGA) ou Spectrum 512 (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND PACK VIDI NEW + VIDI RGB

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
SELECTION PARMI LES DEBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 168 PISTES) UNE OU DEUX FACES AUTOSELECT
DUPLICATION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	450 F

NOME OFFICE KIT DE LUXE 675
Kindwords3 + Maxiplan IV + Intofile

PRIX BUDGET

ALIEN BREAD 32	115
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARDS TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M D COUNTERS	99
FALCON M D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JANGHIN KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PINBALL MAGIC	99
PRO TENNIS TOUR	99
RAIDING	99
RICK DANGEROUS	99
HOSOCOP	99
F V F HONDA	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA

ADI

ADIFRANCAISCE1	279
ADIFRANCAISCE2	279
ADIFRANCAISCM1	279
ADIFRANCAISCM2	279
ADIFRANCAISE	279
ADIFRANCAISE	279
AD FRANCAIS 4E	279
ADI FRANCAIS 3E	279
ADI MATHS CE1	279
ADI MATHS CE2	279
ADI MATHS CM1	279
ADI MATHS CM2	279
ADI MATHS 6E	279
ADI MATHS 5E	279
ADI MATHS 4E	279
ADI MATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279

GEDIC / NATHAN

ANGLAIS	DEBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS	CONFIRME 6E/5E	275
ALLEMAND	DEBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND	CONFIRME 6E/5E	275

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

VIRUS KILLER
MODE TRAINER
HYPER PUISSANT
VIES INFINIES
AUTOMATISES
(TRES FACILE D EMPLOI)
GELER POUR REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
RIPPER IMAGES PLUS SONS + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS
AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKODDER
CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK +
AUTOFIRE SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
COMMANDES DOS DIR FORMAT COPY
DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT EDITEUR D IMAGE BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+	599
AMIGA 2000	699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

PORT LOGICIEL JEUX	25 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	50 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	55 F

S/TOTAL		
PORT	30	
TOTAL		

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ☐

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 9H à 20 H

8-03

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre

☐ Je paie à réception au facteur + 26 F

☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

date d'expiration

NOM PRENOM

N° ET RUE

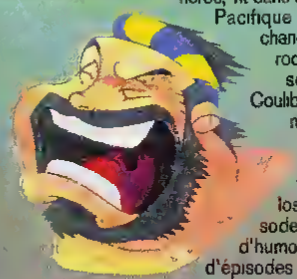
VILLE CODE POSTAL

FAX 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 4 BD JOSEPH GARNIER

CARLOS

En coopération avec la société Saban, Microïds est en train de développer deux nouveaux jeux : Carlos et Corentin Tout d'abord il faut expliquer ce qu'est Saban. Saban International Paris est une société qui produit des dessins animés , son équipe a déjà creé des choses comme les bisounours (on ne rit pas), l'inspecteur gadget, ulysse 31, les entrechats .. Microïds s'associe avec eux pour développer des jeux en se servant de la banque graphique et du savoir faire de Saban Le premier projet en commun est tiré d'un dessin animé qui sortira sur TF1 en octobre et qui sera diffusé dans le cadre du club Dorothée En effet vous pourrez découvrir sur vos petits ecrans le fabuleux Carlos. Vous ne rêvez pas, c'est bien le même que le chanteur Français qui, malgré les mauvaises langues a beaucoup de réussite auprès des enfants. Il suffit de se rappeler les pubs Oasis et le fait que tous les enfants en fredonnaient la mélodie pour ce persuader que les enfants aiment Carlos Et puis son look de bon gros débonnaire est assez irresistible. Le thème du dessin animé est le suivant . Carlos, le héros, vit dans une île de rêve perdue au fin fond du Pacifique sud (toujours les mêmes qui ont de la chance) Présent dans l'île, il y a aussi Oscar son perroquet et trois enfants qu'il a adopté au cours de ses voyages Les enfants se nomment Sartou, Coulibali et Marina. Grâce a une sorciere mi-humaine, mi-batracienne, du nom de Mamie Tétard qui vit sur une île voisine, Carlos va entraîner ses amis dans des aventures parfois oniriques Il faut savoir que Mamie Tétard peut envoyer Carlos où et quand il veut La relation entre les épisodes repose principalement sur une bonne dose d'humour et beaucoup d'action Voici quelques titres d'épisodes : le mystère de la pyramide, le toit du monde,



Toute la joyeuse équipe du dessin animé Carlos !

F1 SIMULATEUR VIO

Avez-vous vu le nouveau super jeu sur le 3615 Gen4 ? Non ? Big Bang, c'est la folie, et vous apprendrez tout sur cette grande aventure en page 114.

Microïds ayant développé un simulateur de 205 Peugeot pour les auto-ecoles, l'équipe en a profite pour lancer un projet de simulateur de formule 1. En effet, sur tout le travail accompli pour la 205, une grande partie des études est récupérable dans le cadre d'un jeu En particulier, les programmeurs ont réussis a parfaitement maîtriser le principe de l'anti-aliasing. Si vous êtes comme moi, il faut que je vous explique ce terme que j'ai rencontre pour la première fois chez Microïds L'anti-aliasing permet de supprimer l'effet de crénelage, en particulier dans les courbes, en créant un degradé entre deux couleurs voisines Il n'y aura donc que de belles images sans horrible effet de crenelage dans F1 Simulateur

Les premiers resultats sont forts impressionnants Les images que vous voyez sur cette page sont celles du simulateur de 205, mais le cadre sera le même pour F1 simulateur Il sera pense de maniere à donner beaucoup plus d'importance au pilote que dans ceux existants à l'heure actuelle Vous appartiendrez à une ecurie de course automobile et selon vos classements à la fin des courses, vous aurez acces a de nouveaux perfectionnements sur votre voiture, voire à une nouvelle voiture avec un moteur plus puissant Tout cela n'est encore qu'à

voyage au commencement du temps, Carlos de Troie, élémentaire mon cher Carlos. Le dessin animé aura aussi une vocation éducative en faisant visiter de grands lieux du monde ou de grands moments historiques. Le jeu développé par Microïds sera pensé de manière à pouvoir exploiter au maximum tous les dessins déja existants. Ceci afin d'avoir une excellente qualité graphique et de rester le plus proche possible du dessin animé. Le jeu sera de type arcade avec des passages aventures ou les joueurs auront à résoudre des énigmes et à se sortir de certaines situations. La sortie de Carlos est prévu pour octobre, en même temps que les premières diffusions télévisées, et sur Amiga, PC, peut être CD.

L'autre projet en coopération avec Saban est Corentin. Ce sera un jeu d'aventure basé sur le scénario de la bande dessinée Corentin, de Cuvelier. Le héros Corentin a pour but de retrouver son père dans les Indes du 18eme siècle. En chemin, toujours accompagné de son tigre et de son gorille, il rencontrera plein de personnages bizarres qui peuplent les Indes de cette époque. Le jeu utilisera toutes les images mises au point par Saban. Microïds peut même faire changer quelques images du futur dessin animés afin de pouvoir faire une bonne convertion sur ordinateur. Corentin sera conçu pour Amiga, PC et CD. Mais nous vous reparlerons du développement de Carlos et de Corentin.

l'état d'ébauche, mais vous pourrez peut être changer d'écurie en fonction des propositions qui vous seront faites, aux vues de vos résultats, par les écuries concurentes.

Plus votre valeur sera reconnue, plus vous aurez de chances de conduire le bolide de l'annee. Il ne sera donc pas nécessaire dans F1 Simulteur d'arriver toujours premier mais simplement de se classer en bonne position afin de maintenir votre reputation.

Un pilote de formule 1 ne se crée pas en un jour.

Blanco
INTERNATIONAL
RUGBY CHALLENGE™

Blanco International Rugby Challenge:

le réalisme, la précision et la jouabilité exemplaires de ce jeu en font la meilleure simulation de rugby à ce jour.

DISPONIBLE SUR IBM PC, AMIGA ET ATARI ST

UBI SOFT
Entertainment Software

DOMARK

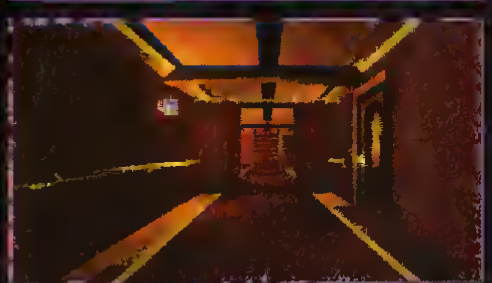
Photo de Blanco par Pressport. Photos d'écran sur IBM PC
© 1993 Domark Group Ltd. Programming by Oxford Mobious. Produced by Kris Hall and Nathaniel Wilson.

LOST IN TIME
Doralice au Pays des M

Bonjour ! Je m'appelle Doralice. Vous le voyez, je pilote des canons. Et ensemble, nous allons vivre une série d'aventures invraisemblables. A bientôt !

Après une série de jeux assez coquins, la société Cocktel Vision nous propose une aventure hors du temps...

La jeune Doralice, pilote d'avion, est prise entre deux temps et deux lieux. Entre deux missions, elle est victime d'un phénomène inexplicable. Lorsque elle se réveille, elle est à l'époque préhistorique. Mais qu'est-ce qu'elle fait là ? Et comment va-t-elle faire pour retrouver son époque ? Lost in Time est le titre de la nouvelle production de Cocktel Vision. Il s'agit d'une série de jeux d'aventure et de stratégie avec quelques mini-jeux. Pour ceux qui connaissent déjà la société, on retrouve les graphismes et les dessins animés qui font la réputation de Cocktel Vision. Pour les autres, il faut savoir que la société a débuté avec des jeux érotiques. Puis elle a évolué vers des jeux d'aventure, toujours coquins. Leur dernier titre en date, Virtual Valerie, est d'ailleurs interdit aux moins de 18 ans. Lost in Time est le premier jeu de Cocktel Vision à sortir sur CD-ROM. Il est prévu pour fonctionner sur PC Full Motion Video et d'ores et déjà, il est compatible avec la carte Windows Sound System. Il est également prévu pour fonctionner sur Macintosh.



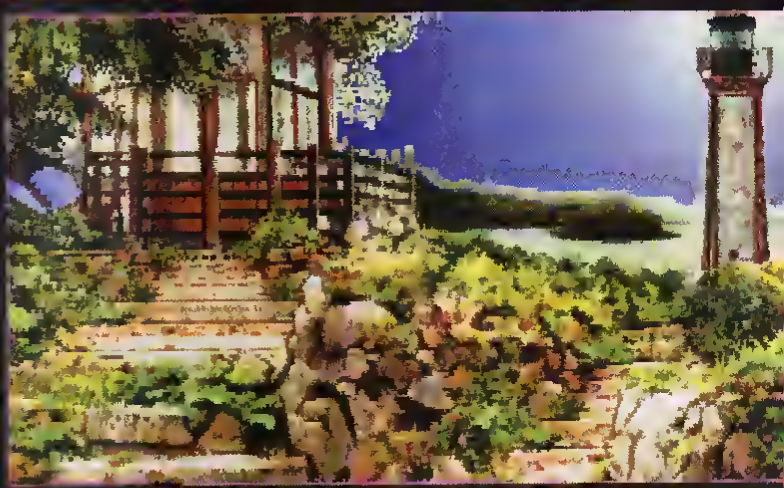
La Full Motion Video

C'est une technique qui fait appel à l'affichage d'images plein écran en temps réel. Ce qui permet à la base des films interactifs qu'on voit à la télévision ou au cinéma. Dans l'optique Trilogy, la technique est principalement utilisée pour l'un des jeux de l'aventure appelée Les Merveilles. Un autre jeu se contente d'une version légèrement plus simple. Un autre encore combine les deux techniques. Le résultat est particulièrement époustouflant.

Les Merveilles

Les graphismes précalculés :

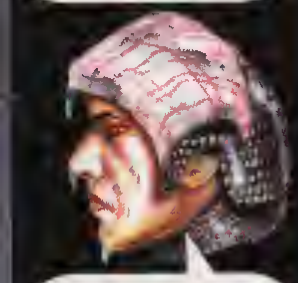
Les images précalculées sont des images qui sont créées à l'aide d'un ordinateur. Elles sont ensuite stockées sur le disque dur de la machine. Ces images sont ensuite affichées à l'écran. Elles sont très détaillées et très réalistes. Elles sont très utilisées dans les films d'animation et les jeux vidéo. Elles sont très utilisées dans les films d'animation et les jeux vidéo.



Voici quelques plans visuels qui vous donnent une bonne idée des diverses techniques graphiques utilisées dans le jeu.

LA RÉDACTION

Tu vas voir Didier, Last In Time, c'est dément ! Y'a des graphismes superbes, des scènes en images de synthèse et tout et tout ! Bref, ça va être dément...



Bon, O.K., ça a l'air dément, mais on peut quand même regretter que Coktel Vision n'ait pas continué dans la série des logiciels coquins. Moi j'aimais bien ça...

On sait bien que tu aimais ça Didier. Tu es le seul à avoir terminé 5 fois Emmanuelle et à continuer aujourd'hui encore à jouer à Geisha...

Mais Christian, ne te trompes pas sur mon compte. C'était purement professionnel. Je vérifiais si il y avait des bugs, c'est tout...

Christian Séguin

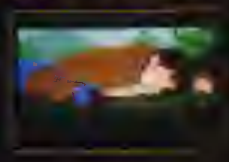
Ci-dessus, un exemple des images tournées en full-mation vidéo.

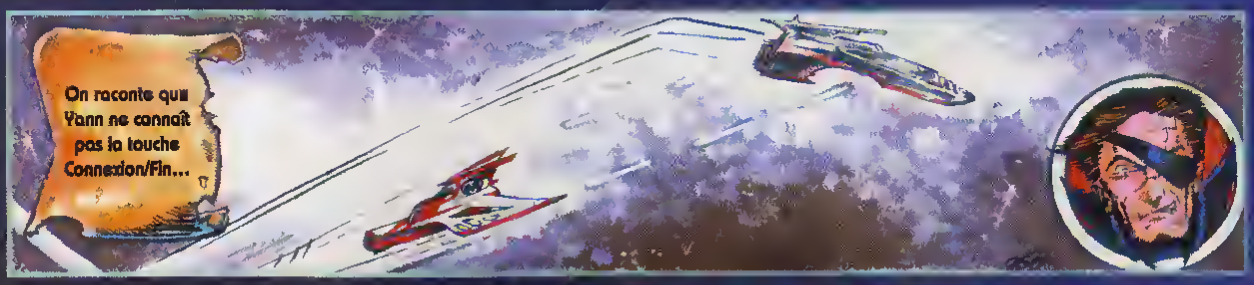
Sur l'image de gauche, vous pouvez observer une séance de tournage organisée en studio. Les personnages sont filmés devant des fonds neutres. La silhouette des héros est ensuite détourée en vue d'être incrustée devant des planches graphiques.

Ci-dessous, vous trouvez deux décors peints par le dessinateur Ségur. Ce sont de ces éléments qui serviront de fond à l'incrustation des personnages.

FLASHBACK

Il existe des mystères dont il ne vaut mieux pas soulever le voile de peur qu'un seul souvenir ne vous tue





BIG BANG
La guerre sur 3615 Gen4 !

Voici enfin un grand jeu interactif sur minitel ! Blastez-vous 24h sur 24 sur le 3615 Gen4 et devenez riches (ou presque).

LES CONFIDENCES SPATIALES :

LE COMMERCE :

Vous pouvez commercer sur les planètes. Sur chaque planète il y a trois catégories de marchandises. Le tarif 1 correspond à la marchandise la plus recherchée sur la planète. Le tarif 2 correspond aux 4 marchandises de valeurs moyennes. Le tarif 3 correspond aux autres marchandises de valeurs faibles. Votre [illegible] vous permettra de connaître les meilleures planètes sur lesquelles vendre vos marchandises [illegible] vous ne trouverez pas que vous [illegible] sur les planètes. Vous pouvez en les stockant. [illegible] à bord de votre vaisseau. Vous montez démesurément [illegible] vous avez plusieurs options pour vous charger vos soutes. La commande de [illegible] est F + ENVOIE. Si vous arrivez à [illegible] vous [illegible] une [illegible] marchandises.

Le commerce [illegible] F + ENVOIE [illegible] [illegible] [illegible]

GEN4 PRATIQUE

Ce mois-ci dans Gen4 Pratique, le COURRIER DES LECTEURS, les PETITES ANNONCES mais surtout la soluce de ALONE IN THE DARK et des ASTUCES par dizaines !

Courrier des Lecteurs

BONNES...

Messieurs,
j'ai, par hasard, feuilleté le dernier numero de janvier de votre revue et ai été horrifiée par le nombre de fautes d'orthographe que l'on y rencontre ! Je suis tolérante mais ce que j'ai vu frise l'indécence ! A tel point que je me demande si je vais renouveler l'abonnement de mon fils. Au hasard de mon "zapping": page 8, toutes les formes impératives des verbes en "er" ont subitement pris "s" !
Depuis quand ? Page 10, plus ou moins 15 fautes ! Page 14, 6 fautes, page 33, 6 fautes... Pages 46, 94-95, 127, 129, 131, 133, 135, 141, etc. .
Beaucoup de fautes d'accents (circonflexes en majorité), d'usage empiffré ? ?, oscile ? ?, jambes à son coup ? ? des portes-manteaux ? ?, quelque pour quelle que, certe ? ?, suffisemment ? ? plus la conjugaison des verbes en "eler" très douteuse ou nous vous feront ? ? ou l'accord de tout et même, page 8, en gros caractères : N'UTILISER PAS ! ! ! Quand c'est trop, c'est trop. Yves Duteil nous dit que le français est une langue belle avec des mots superbes, par pitié, respectez-la ! Il suffit de consulter le dictionnaire ou un precis de conjugaison ! Et en plus, vous êtes Français alors que moi, je ne suis "que" Belge ! Cela me choque ! . Vraiment !

Mme P.Blampain, 6530 Thuin

..CRITIQUES !

A la rédaction de Génération 4,
Possesseur d'un Atari 1040ST, et jouant frequemment sur PC, je ne suis pas un anti-ordinateur primaire, bien au contraire ! J'ai eu l'idée, le mois dernier, d'acheter GEN4 afin de suivre de plus près le monde des jeux (autres que ST)
Deux remarques 1/ Votre journal est si touffu, qu'il en devient quasi illisible (pub en haut des pages, articles qui ressemblent à des pubs .. On a du mal à s'y retrouver)
2/ Je me demande franchement à qui vous avez l'impression de vous adresser : -> Ci-joint un article bourré de fautes d'orthographe (18 !!!) et ce n'est pas le seul : rares sont les pages où il n'y en a pas. L'orthographe, ça s'apprend, quoi ! -> Comment vous demander de soigner votre style, d'éviter les redondances et les tournures incompréhensibles ? -> Pourquoi la lecture de vos articles me donne-t-elle l'impression de ne pas mieux connaître le jeu qu'avant ?
En résumé – Je suis POUR l'existence d'un journal objectif et lisible sur les jeux micro.
– Ce que vous faites (tous, pas seulement Yann) pour l'instant, c'est de la "MERDE" sans intérêt

Anonyme

Madame, Monsieur,
Nous comprenons très bien vos inquiétudes quant aux conséquences que peuvent avoir toutes ces fautes de français. Cela fait partie de nos priorités dans notre nouvelle formule mais sachez que l'édition d'un magazine tel que Gen4 n'est pas aisée et nous sommes fort souvent confrontés a divers problèmes. Nous espérons qu'avec la nouvelle maquette, nous vous plairons plus. Nous travaillons d'arrache-pied pour rectifier nos erreurs.
Je pense que des ce mois-ci, vous pourrez apprécier à sa juste valeur l'effort que nous avons fait pour ce qui est de l'orthographe

RÊVERIES

O grand Génération 4,
Salut, bravo pour votre guide pratique : il est génial
Venons-en aux faits 1/ Y-aura-t-il une suite à Powermonger ? Si oui, quand ?
2/ Auriez-vous les codes de Humans sur Amiga, après le 31 ?
3/ Est-ce que vous avez déjà pensé à faire votre propre jeu dans le genre de Mc Donaldland avec comme héros Stephane Lavoisard et Olivier Canou et là vous essayez de retrouver les magazines volés (que vous deviez envoyer) par un concurrent (Tilt ?)
J'ai cependant un seul petit reproche (eh oui ! Il faut bien que je termine par quelque chose que vous n'aimez pas) Lors des tests Amiga, vous n'indiquez jamais s'il faut un méga ou non. Ça m'éviterait de mauvaises surprises (j'ai voulu acheter Flashback et arrivé au magasin : AIE ! AIE !).

Grand Adorateur de GEN4

PS : Pourriez-vous mettre des bons d'abonnement de temps en temps car j'ai un copain qui veut s'abonner ?

Merci de ton admiration,
1/ A part un data-disk il n'y a pas de suite prévue à l'heure actuelle
2/ Non, on ne les a pas mais je lance de nouveau un appel Tout possesseur de codes astuces et bidouilles en tous genres peut nous les envoyer Vous aiderez ainsi vos compères joueurs. 3/ C'est une très bonne idée mais à mon avis il faudrait qu'un éditeur vienne voir un peu les personnes que tu as cité pour voir s'ils peuvent être susceptible d'être les héros d'un jeu. Olivier,lui, serait fou de joie. En ce qui concerne ton reproche, avec la nouvelle formule, on devrait indiquer à chaque fois qu'on le peut ces informations. A plus.

LES CANCRES DE GEN 4 !

Cher Gen4,
Je trouve votre magazine très sympa seulement j'aurai quelques questions et reproches à formuler .
1/ Dans votre test sur Joe & Mac dans le N°51, le testeur Didier Latil a fait quelques erreurs dans la description des boss de niveau.
Niveau1: Le dinosaure est un TYRANNOSAURE !
Niveau 2 : Rien à redire.

Niveau 3 : ce n'est pas un PTERODACTYLE mais un PTERANODON !
Niveau 4 : les dauphins sont des ICHTYOSAURES !
Niveau 5 : malgré que l'on ne voit pas tout le corps du dinosaure, CE NE PEUT ETRE UN STEGOSAURE MAIS PLUTOT UN BRACHIOSAURE ! ! !
Niveau 6 : rien à redire. Il y a aussi quelques anachronismes mais ils rendent le jeu plus amusant.
2/ Est-ce qu'à la sortie de Eye of the Beholder 3, vous ferez paraître la solution complète (plans) ?
3/ Pourriez-vous mettre des disquettes démo PC plus accessibles ? Tout le monde n'a pas un 486 DX à 50 MHz avec 4 Mo de Ram. Moi, pour ma part, je n'ai qu'un 8088 à 8 MHz avec 640 Ko de Ram. Avez-vous déjà essayé Trolls sur cette machine ? Eh bien c'est tout simplement injouable).
4/ Pourriez-vous mettre dans vos tests PC la configuration complète (microprocesseur, mémoire minimum, place dans le disque dur, fréquence minimum). Vous ne mettez que les cartes son et vidéo.
Mais malgré cela, je trouve Gen4 génial.
J'espère que vous surez la gentillesse et l'amabilité de me répondre. Je vous salue, équipe de Gen4 et vous souhaite bonne continuation.

Jean-Michel DARRAS
59156 Lourches.

Salut Jean-Michel,
1/ Nous sommes navrés des erreurs dans le test de Didier, mais il n'a jamais été bon en paléontologie pas plus que qui que ce soit à la rédaction. Le hobby de Didier, ainsi que de Stéphane, c'est plutôt l'œnologie, mais ils ont tendance à finir la bouteille car ils ne sont jamais sûrs d'eux à la première goutte. Pour Olivier, c'est plutôt la musique folklorique écossaise car il entend en permanence des cornemuses.
2/ Pour Eye 3, on sort des solutions quand quelqu'un de la rédaction ou un lecteur a termine le jeu donc ça m'etonnerait qu'on publie la solution d'Eye 3 dans le même numéro que le test.
3/ Je ne voudrais pas vous decevoir mais votre PC est plus que dépassé. En France la majorité des PC sont des 286 voire maintenant des 386. Pour le domaine ludique, le minimum est désormais le 386DX. On ne peut donc pas mettre des demos de jeux plus jouables pour ta machine puisque les éditeurs sortent de plus en plus de jeux qui ne fonctionnent qu'à partir des 386 DX.
4/ A partir de ce numéro, vous devriez trouver ces informations

Merci et à bientôt

ENCORE DES CRITIQUES !

Salut l'équipe de Gen4,
je vous écris simplement pour vous dire que dans votre journal, il n'y a aucune référence :
– Les notes ne veulent rien dire. Exemple : Inca 83% et Bill's Tomato 87% (faut pas deconner)
– Les Gen d'or : si tout le monde l'a ! Je ne sais pas mais un Gen d'Or pourrait être quelque chose, ben non, c'est n'importe quoi, on le donne quand c'est pas mal !
– Les commentaires, ils ne sont pas mal encore mais il faut faire gaffe. Street Fighter 2 rapide et beau ! Je l'ai et c'est pas terrible du tout et vous dites que c'est comme la Super Nintendo, l'animation, bonne blague, les mecs C'EST SUPER LENT. Bref, il n'y a que ça quoi sinon, il est cool votre mag.

Allez salut, Clément

PS : Excusez pour les ratures

Salut Clément,
Excuse-moi mais j'ai dû changer un peu ta lettre car elle était assez incompréhensible car tu écris probablement comme tu parles. Venons-en à tes remarques. Il faut savoir que les tests sont faits par des rédacteurs différents qui ont chacun leur personnalité, leur goût. De ce fait, les notes peuvent souvent varier en fonction du testeur. Personnellement, j'avais trouvé Inca intéressant et je n'aurais pas donné plus de 70%. Depuis un ou deux numéros, le Gen d'or est décerné aux jeux ayant obtenu plus de 90% ce qui, je pense, est valable. Pour le test de Street Fighter 2, je vais te répondre puisque je l'ai testé. Je crois que le PROBLEME MAJEUR de la plupart des gens c'est de ne pas arriver à toujours différencier les machines entre elles. D'accord j'ai peut-être exagéré pour la vitesse d'animation, je m'excuse (quoi que sur le 1200, SF2 est vraiment plus rapide) mais j'essaie toujours de tester un jeu en fonction de la machine et non en fonction de la version. Je m'explique. Street Fighter 2 est géant sur Nintendo, Ok. Street Fighter 2 est extraordinaire sur Arcade, Ok, mais il ne fallait pas s'attendre à retrouver la même qualité sur Amiga. De ce fait, il fallait se dire que Street Fighter 2 était le premier du genre et qu'il n'était pas si mal que ça. Je pense aussi que, même si US Gold avait pû trouver de meilleurs programmeurs, l'Amiga est une vieille machine et que son avenir se nomme 1200 pour contrer les consoles et les PC. A partir de là, on peut rêver à des softs type Street Fighter 2 en mieux sur Amiga

BRÈVES...

Salut,
J'ai trois questions à vous poser :
1/ Combien coûte "The Mouse Yoke"?
2/ Où pourra-t-on se le procurer ?
3/ Pourquoi les tests sur ST se font de plus en plus rares ?

D'avance merci. Mikaël

Salut Mik,
1/ Entre 400 et 500 francs.
2/ On le trouve dans les Fnac par exemple, donc les appeler pour une idée du prix.
3/ Vous êtes tres nombreux à nous demander cela. Je vais vous repondre une bonne fois pour toutes. La rareté des tests tient au fait que les jeux sur ST se font de plus en plus rares et lorsqu'ils sortent, ils sortent souvent longtemps après les versions PC et Amiga. On ne peut que les passer en brefs quand on a la place.

Salut Gen4,
Voici quelques questions que je veux vous poser :
1/ Pourquoi X-Wing n'est pas prevu sur Amiga ?
2/ Est-ce que Sonic et Donald Duck sont prévus sur Amiga ?
3/ Est-ce que Killerball est mieux que Speedball 2 ?
A mon avis, Jaguar XJ220 est mieux que Crazy Cars 3.

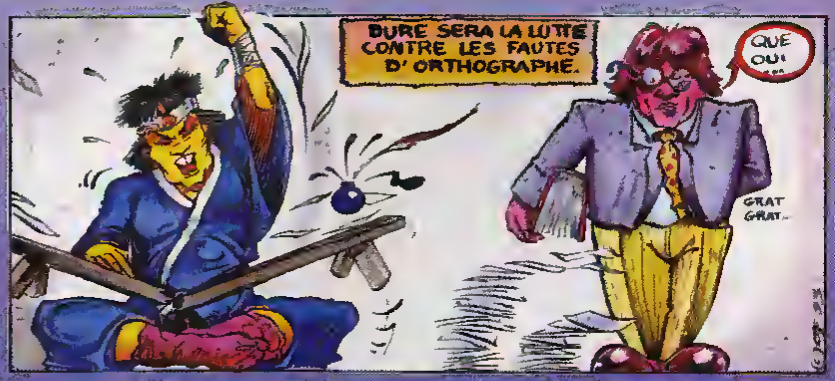
Roro, Fan de Gen4

Bonjour Roro,
1/ On ne sait pas mais à mon avis c'est à cause des capacités de la machine et du marché. Avec l'arrivée du 1200, on ne sait jamais.
2/ Tu rigoles ou quoi ? Séneusement, US Gold avait obtenu les droits puis Sega s'est rétracté pour conserver la mascotte seulement sur console. Bref, ils ne sont pas prévus sur Amiga.
3/ A mon avis, Killerball est loin, très loin de Speedball 2 qui est le must dans son genre. Pour Jaguar, je suis d'accord avec toi car je le trouve plus intéressant à jouer que Crazy Cars 3.

Salut à l'équipe de Gen4,
ces quelques mots pour savoir ; depuis un certain temps, nous ne voyons plus de jeux Sierra on Line (aventure et autres) dans les boutiques pour nos Amiga 500.
Que se passe-t-il, car je crains que la direction Sierra les supprimment pour d'autre part alimenter les CD PC, mais nous qu'est-ce qu'on devient ?
J'ai déjà une collection de 31 Sierra. Dans l'espoir que vous me donnerez une réponse à ce problème, recevez, toute l'équipe, toutes mes amitiés.

René Gras, 21190 Monthelie

Bonjour,
Je ne sais pas si vous vous êtes rendu compte que les jeux Sierra étaient très mal fait sur Amiga. Ayant constaté cela Sierra avait décidé que les versions Amiga se feraient en Angleterre car les anglais programmment mieux l'Amiga que les américains. Depuis, plus de nouvelles.
Avec un peu de chance, on devrait pouvoir voir arriver les Space Quest5 et autres sur Amiga si Sierra a bien suivi sa politique de production ce que je ne peux confirmer. Tout le monde te remercie. ■



Envoyez vos lettres à : Génération 4 – Courrier des Lecteurs
19, rue Hégésippe-Moreau – 75018 PARIS

LES PETITES ANNON

PC

Vds 3 jeux sharewares 3"1/2 VGA. Le couteau rouge, le dormeur de l'infini, raphael + surprises. Envoyer 50F par chèque ou billet à FARENZENA david 313 rue hamoir 7100 LALOUVIERE (belgique). Envoi assuré

Cherche échangee sur PC tous genres de jeux. Echanges sérieux et durables si possible. Tél 76.65.73.64 ou écrire à Fabien BROUSHICHE 13, rue du faton 38500 VOIRON

Vends legend of kyrandia (fr), indy 4 fate of atlantis, wing commander 2 (fr) 150F l'un. Tél. 72.60.39.95 après 18h30

Vde (ong.) jeux (éch.) comanche, indy4, alone 200F piéce. Tel: (16-1) 64.26.21.59 ou 60.70.01.62 heures repas.

Vds PC Amstrad 2066 11,02 Mhz 640ko de RAM, 2 drives 3"1/2 écran VGA couleur + souris + joystick + carte + windows + de très nombreux programmes; prix : 2000F Tél: 69.62.13.21 après 17h30

Vds PC 386dx20Mhz, 64ko cache, 4Mo ram, dd80Mo, fact 1.44 Mo, ecran VGA coul., souris, nbx logs Prix:5000F Tel: 69.46.33.92 (dom), 64.47.61.64 (bur).

Vds PC Amstrad 2065 DD 40 Mo + imprimante + moniteur VGA couleur 5 000 F. Tél. 94.42.38.12 après 18 heures

Vds originaux Weest, Guy Spy, DDAY, Super Cauldron, Bunny Bricks, Road é Track, Megalomania, KGB, Roger Rabbit. Prix intéressants. Achète Aces Of the Pacific, King Quest 5 et 6, Space Quest 5, Parcours Links. Tel province 56.86.90.76,

Vends originaux Car and Driver 160 F Goblins 2 150 F Telephone 35.83.36.60 Demandez J Philippe

Echange Comanche. Faire proposition le week-end a sébastien au 83.53.16.03

Vds Jeux 3 " pouces sur PC Monkey Island 2 VF, Euro Soccer, Alone In the Dark, Leather Goddesses of Phobos2, Secret Weapons, 200 F l'un ou échange. Tél: 45.16.21.33 après 18 heures (Jean Philippe)

Vds PC 386 SX 25 4 Mo DD 120 Mo 2 lecteurs. S-VGA, souris, dos 5 et windows 3,1. Jeux.. 7500 F. Demander chnstophe au 45.95.95.66 ou Nicolas au 49.09.61.79.

Vends Test Drive 2 et 3, Kick Boxing, Budokan, Wildstreet, Karting, GP, Pipes, Skull é Crossbones et Grand Prix, le lot entre 1000 et 2000 FB. Demander Emmanuel au 10.67.13.35.334 (Belgique).

Cherche Contact PC sur les P.O. Echange de jeux. Tél. 66.73.55.71 après 5 heures.

Vds Amstrad PC 1512 – 640 ko de ram – DD 20 Mo, souris, ecran CGA couleur, jeux, utilitaires, manuels, 3 000 F à débattre. Pour tout renseignements, téléphoner au 96.05.05.49 et demander Jean-Robert (le Week-end).

Cherche utilitaires pour transfert ou lecture de disquette 3 ou 3,5 CPC sur compatible. Ecrire à Mr SOGNO Pierre à La Gliere 73240 St Genix Guiers.

Vds original DDay 150 F. Tél 92.72.75.63. Jean-Marc le soir.

Vends PC Ericsson. Ecran couleur EGA. DD 10 Mo. Ram 512 Ko. Lecteur 5" 1/4 360 Ko. Dos 3,31 + 10 Jeux. Prix 1.500F. Tél 40.12.92.09.

Emmanuel Désire échanger ou acheter des informations pour concevoir et programmer en assembleur sur PC (ou autre support) un simulateur de combat nucléaire tactique et ou de robot. Tél: 30.65.18.10.

Vds Jeux PC WC1 + SM1 et 2, WC 2 + SO 1 + speach Pack, Populous 2, Alone in the Dark, Falcon3, A-Train, Siège, de 100 à 250 F. Tél: 69.26.28.74

Vds sound blaSTEr version 2 neuve emb d'origine + disquettes valeur 1190F vendu 800F Nord uniquement. rex nebular 250F. Cherche copro t387 sx25. Le livre d'or pour windows 3.1 valeur 400F vendu 250F. Tel: 20.04.23.54. LILLE.

Vds carte son adlib peu servie bonne qualité 400F port compris ou echange contre jeux (recherche lord of the rings 2 et riders of rohan) tel après 19h au 43.57.30.35 à paris dem. thomas.

Vds écran S-VGA 14': 1 800 F. Carte mère 386 DX 33, 2 méga de RAM: 1 900 F. Boîtier mini tour 200 W: 200 F. DD 40 Mo: 800 F. Prix port compris. Prix à débattre. Demander Pierre au 29.30.60.05 après 14 heures.

Vds A-Train, Grand Prix Unlimited, 160 F chacun. MS-DOS 4, 250 F. Turbo Pascal 6, 550 F. SB Pro 2: 1 000F. Carte S-VGA Trident 1 Mo, 250F. Images GIF ou TIGA Diverses, 12F (liste sur demande). Demander Olivier au 66.29.06.63.

AMIGA

Vends amiga 2000 + moniteur 1084 + 2e lecteur 3"1/2 + carte PC/xt + 2 joys + nbx logiciels + docs. Le tout 6000F. Tel: (16-1) 64.25.51.13 après 18h.

Vds amiga 500 + ext 512ko + joy + souris + jx prix:1300F. CHASSERY eric 12 allée louis noguères 78760 ACHERES.

Je cherche une personne douée qui possède des connaissances approfondies en matière d'Amos Easy. Je suis très fort en dessin mais nul en programmation. Contacter moi après 18 heures au 63.22.91.55.

Vds amiga 500 + joystick + ext. + nbrx jx + souris + boite + nbreux nouveautés: sacrifié 2100F. Vds jx sur s.nes smé. : play act-foot : 300F, amazing tennis, out of this world. 350F. Tel: 30.43.70.75.

Vends nombreux jeux amiga à très bas prix + vends amiga 500 + 1mo + joy megastar + 60 jeux, état neuf, prix = 2300F + vends lancia delta 4*4 + radio complète servis 2h valeur = 3500F prix = 2400 F. Tel: 39.14.73.75.

Débutant amiga cherche programmeur cool et sympa près de perpignan pour tout lui apprendre sur l'assembleur et la programmation. Demander J. Christophe au 68.21.68.71 (merci d'avance).

Vends amiga 500 + ext 1Mega + joystick + peritel + 50 diks prix:2000F tel: 66.69.25.65 demander pascal.

Vends disquettes 3"1/2 pour amiga 3F pièce Tel:39.98.16.23.

Vend blak crypt original + plans et ishar orginal 100F le jeu. 2crivez moi. BACHET philippe 44 av des fauvettes 91600 SAVIGNY-S-ORGE.

Vend amiga 600 + 2 joysticks + souris + antivirus et de nombreux jeux pour 2500F encore sous garantie. HERRBRECH Franck 5 lotissement de la roseraie 67860 BODFZHEIM.

Vends amiga 500 1 lecteur ext 2 mega + manette + 250 jeux + turbo silver avec doc tel le soir : 67.62.43.33 STEphane.

Vends amiga 500 + extension 512K avec horloge + croisière pour un cadavre + la bosse des math 5ème + nint breed aventure + adi 4ème + nombreux jeux demander brice au 61.91.32.53 le week-end et le mercredi soir.

Vds ext. mémoire 512Ko amiga 500 et échange nombreux jeux contacter chodle bp 23 5200 CHATELINEAU BELGIQUE.

Vde CDTV + 9 CD + jeux Amiga + joypad/souris. Prix 2500 F. Tél.: 43.78.93.33.

Vds Amiga 500, mémoire étendue 1 méga, état neuf, + 1 lecteur externe + moniteur couleur 1084s + joystick + souris + 20 jeux originaux. Prix 3000 F. Urgent!!! Demandez Didier au 43.24.47.40.

Vds CDTV complet avec trois titres. 2 500 F. Demander Eric au 64.27.43.51

Vds Amiga 500, 1 Mo + 50 bons jeux (Sensible Soccer, Flashback, Street Fighter 2) + joystick + livres, le tout TBE 2 000 F. Tél: 67.02.26.43 après 18 heures.

Vds CDTV avec logiciels. Prix à débattre. Tél: 34.10.69.47 uniquement le week-end

Vds A 2000/2.0 + DD SCSI 52 Mo. Lecteur externe + moniteur couleur + switcher et rom 1.3 + docs + 400 disks (40 utilitaires et 60 jeux). Prix 1 000 F. Tél. 21.39.22.65

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + câble péritel + joystick + souris + 100 jeux dont Dune, EOB 1 et 2, KGB, Lemmings, Populous 1 et 2 et Black Crypt. Prix 2 500 F. Téléphoner à Laurent au 88.52.76.14.

Vds jeux Amiga. Monkey Island 60 F. Indiana Jones 6 Last Crusade 60 F. Bargon Attack 130 F. Flashback: 130 F. Port compris. Demander David au 61.37.97.57.

Vds Amiga 500 avec extension mémoire 512 Ko avec horloge + joystick speedking + Epic, le tout dans son emballage d'origine pour la modique somme de 1300F. Téléphoner au 27.27.17.65 après 18 heures. Département 59

Vds Amiga 500 + extension 1 Mo + alimentation + disks + souris. Entièrement révisé état neuf. Prix: 2 500 F. Vds ST Replay 5 pour Atari ST 450 F. Vds 7 cartouches NES 600 F. Vds Game-Boy + Glight: 600 F. Port compris. Tél: 60.47.01.87.

Vds A500 + extension 512 ko + tous ses accessoires + joystick + nombreux jeux. Prix 2 000 F. Cherche contact sur A 500 pour jeux. Debutant s'abSTEnir. Tél 78.03.84.10. Département 69

Cherche Dragon's Lair 1 et 2 sur Amiga. Cherche aussi Space Ace. Telephoner a Alexandre Ricome au 27.25.52.18 ou écrire au 137, ruelle du Major 59 500 RAISMES

Vds Scanner + extension mémoire golden image: 3 000 F.

CES

Vds megadrive + 6 jeux: 2 000 F. Vds Console CBS + ADT Atari 2 600 + turbo + 9 jeux: 1000F. Vds Supergraphx + 5 jeux : 2000 F. Appeler Hervé au 91.53.43.47. Le soir.

Vds CDTV + clavier + lecteur externe de disquette 3" 1/2, CD et nombreusee disquettes de jeux Le tout en très bon étst Prix à débattre 3 000 F
Tél 16 (1) 43 74.26.26 á partir de 18 h 30.

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + souris + alimentation + câble péritel + emballage d'origine + 150 disquettes, le tout en tres bon-état. Prix 2 600 F Demandez Loic au 30.90.04.70 ou au 30.95 60 85

Vds nombreux jeux originaux, Jaguar XJ220, Lotus 3, Vroom, Crazy Car 3, 200 F chacun. Vroom data disk, 120 F. Road Rash, 220 F Remise pour l'achat de plusieurs titres. Téléphone: 93.84 41 84

Vds Amiga 500 V1.3 + 1 méga + moniteur couleur 1083s + 250 disks + 2 joystick + boîte de rangement + tapis souris, le tout en trés bon état. Prix 4 000 F à débattre. Tél 39 59 49 15

Vds Amiga 500 + ecran + joystick + souris + tapis souris + jeux Le tout, 3 500 F Cartouche Action Replay MK III. 500 F Demander après 18 heures, Lionel au 89.77 51 05.

Vds Moniteur 1083s état neuf Garantie 3 mois + câble. Prix 1 200 F à débattre Tel Après 19 heures au 22.54 06 95

Vends Amiga 2000 + monitsur + de 40 logiciels de qualités Année 91. Prix 7 000 F Cons Jeu Vectrex au prix d'une manette Ecran NB incorpo 450 F Dictée Magique synthese vocale a 250 F Demander Pierre au 20 47 69.57 (le soir).

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1083s + 7 logiciels 2 800 F Vds Civilization, Bat 2, Another World, 200 F l'un. Goblins, Campaign, 150 F l'un
Tél 64 04.72.07 Demander Guillaume ou matthieu.

Cherche contact sur Amiga 1200 cool et sérieux Contacter Chevalier Christophe au 24, Avenue Pinault 35740 PACE Si vous êtes sur Rennes, contactez-moi le week-end au 99.60 22 32 Merci d'avance.

Vds Amiga 500+ + souris + 2 joystick + nombreux jeux et utilitaires + prise péritel + nombreuses news goblins 2, crazy 3, Flashback, Epic..
Tél 69 41.22 34 heures repas Urgent !

Club loisir informatique vous invite à vous joindre gratuitement au club pour être informé de tout ce qui se passe dans le monde des loisirs. Joindre 1 disquette et 1 timbre. On vous attend

Vds nombreux jeux super dont Flashback 120 F Street Fighter 2, 130 F Parasols Stars: 100 F Contacter frédéric après 16 heures au 20 24 97 42. Je vous donnerais la liste complète de mes jeux

Vds Amiga 500, mémoire etendue a 1 méga Joystick + souris + nombreux jeux et disquettes vierges 1500F. Tél 20 77.02 93 après 17 heures Département 59

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + souris + track ball + jeux + tool box + livres, 2 500 F. Contacter Ysnn au 62 66 10.72

Vds logiciel Transartica neuf, 200 F port comprie. Tél. 94 69 26.81 (le soir)

Vds Amiga 500 + Extension + magazines + démos + utilitaires + boîte de rangement + souris + 2 joystick + 90 jeux dont street fighter 2, flashback, fascination Prix 3 000F Contecter Gery au 30 30 97 52

ATARI

Vds Atari 1040 STF + ecran + nombreux jeux + souris + utilitaires divers + revues Le tout en parfait etat, 3 000 F a debattre. Tél 60 04 06 57
Demander Sylvain

Vends Atari 1040 STE cause achat PC avec plus de 100 disquettes de jeux et utilitaires dont Vroom, World + 3 14, La Zoubida, ZZ-Com , Joystick + souris + boîte pour disquettes + housse Excellent état (2 ans) 3 600 F Tél. 46.66.16.05

Vends Atari 1040 STE + moniteur couleur SC 1435 Bon état + jeux (Jim Power, T2, ..) Prix 3 000 F. Département 76 Contacter Gianni au 35 38 37 55

Vds scanner golden Image 64 niveau de gris + cartouche + disquettes TBE prix 600 F. Vends DD Quantum partitionné SCSI 52 Mo. Logiciels installés. Prix : 2000F. Tél Gilles au 44 47. 65 73 après 16 heures 30.

Vds Lure of the Temprass pour Atari ST(E). Prix 150 F. Tél (heures repas) 79.64 32 54.

Vends ateri 520 STE + 43 jeux originaux + joystick + souris + livres excellent état 4000F prix justifié
Tel 43 08 76 65 après 21H.

Vende 1040 STE + moniteur couleur + 2 manettes + souris + nombreux jeux 2900F a debattre Tel:74 92 35 50.

Achete compilateur 3.1 pour omikron basic 3.0 sur STE. Faire proposition á T R BLAT rue du ballon 66220 HEGENHEIM

Vds STE 1 Mo mont couleur souris tapis 4 joys fact ext 3"1/2 gfa util assembleur 16 originaux + jeux et cable tbe 4500F tel : 42 06 36 55 le soir.

Vde nombreux jeux originaux sur et au prix de 150F doc et boites d'origine fourni contacter jerome au 47 50.80.08 après 19h

Vds 520 STE 4 mega + moniteur couleur SC 1435 + moniteur monochrome SM 124 + lecteur 3' 1/2 + Vidi ST + Blitz Turbo + câble minitel + 90 jeux originaux + livres, le tout pour 12 000 F. Tél. Bureau: 64.46.02 20. Demander Patrick.

Vds moniteur monochrome Atari SM 124 700 F Etat neuf. Tel 30.65.02.95 Philippe après 19 heures.

Uegent! Vde 1040 STE, moniteur couleur, DD 30 Mo, plus d'une centaine de jeux et utilitaire de digit video, 2 souris, 2 joystick, le tout en très bon état et pour la modique somme de 5 500 F. Appeler en semaine STEphane au 64.30 84 15

CONSOLES

Vends sega maSTEr sySTEm + 11 jeux + 2 manettes bon état prix 1000F
Tel 76 65 17 16 après 17H

Vds jeux Super Nes. Vends console NEC + trois jeux. 600 F Contacter David au 69 30 84 23.

Vends gamegesr + transfo (indispensable pour cette grosse consommatrice) + sonic + g g shinobi. 1000 F. Avec sac de transport Demandez STEphane au 31 95 84.60 le soir de préférence.

Vend cassettes nintendo: kung fu, rad racer, trojpin wizards et warrios + ou - 1 ans 3600F pour le tous ou 900F pour une tel : 32.269.96.08 après 16h.

DIVERS

Vds Amstrad CPC 6126 couleur avec joystick, plus de 100 jeux et de nombreuses disquettes 3 pouces vierges Copieur. Vds aussi jeu Nintendo 350 F Tél: 66.30.21 01

Vends imprimante star lc24-200 couleur + bac á feuille en très bon état. Prix2900F Contacter antonio FERREIRA le week-end au (1-) 30.92 28 06

Vends Mobylette SPXLC très bon état 3000 Km Gris métalisé Pot Ninja Démarrage au Kick Vendu avec courroie, casque et chaîne antivol Tél 34 83.94 72 ou ou 16-86 67 01.66. Prix á debattre.

Vds Super Jeux pour Casio FX 7800, 6600 .. (Course de voiture, tetris). Demander la liste + deux programmes gratuits à Thierry Lebrun 24, rue Turenne 38 000 Grenoble
Tél. 76 87.57 81VGA

PETITES ANNONCES GRATUITES

☐ PC ☐ Amiga ☐ Atari ☐ ST ☐ Mac ☐ Consoles ☐ Achats ☐ Divers

Nom : Prénom : Pseudo * :

Adresse :

Telephone : (16)** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Ville : Code Postal : |_|_|_|_|_|

Ecrire en majuscules - Les petites annonces a caractere illicites ne passeront pas - * Cette ligne est destinée au possesseurs de S.A.L. sur le 3615 GEN4 - ** Rayer le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne.
Renvoyer le bulletin : Génération 4 - Service P.A - 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS

INCROYABLE ! SUPER-CADEAU !

LES LUNETTES ANTI-EPILEPSIE !

(au Permobromure de Potassium Zingué Suractivé !)

MODE D'EMPLOI : Pour utiliser au mieux les lunettes anti-épilepsie que nous vous offrons (gratuitement (sans rien payer)), il vous suffit de découper le modèle ci-joint et de le coller sur du carton fort. Notez que si vous ne voulez pas découper ce beau numéro, vous pouvez également faire une photocopie du modèle (l'effet du Permobromure de Potassium Zingué Suractivé s'atténuant alors un peu, mais PAS DE PANIQUE, il demeure assez efficace pour vous éviter l'épilepsie). Faites maintenant un trou de chaque côté de la lunette, à l'aide de la pointe d'une paire de ciseaux (évitez les ciseaux à bouts ronds...ça marche moins bien !). ATTENTION ! cette opération est dangereuse, vous pouvez vous piquer le doigt. Si vous êtes épileptique, nous vous conseillons de faire cette opération dans le noir, afin d'éviter de piquer une crise avec une paire de ciseaux dans les mains, ce qui est EXTREMEMENT dangereux.
Coupez maintenant un élastique en deux, toujours à l'aide de la paire de ciseaux. Passez l'élastique dans les trous, selon les flèches, et faites un noeud de chaque côté. ATTENTION, vous devez impérativement avoir le côté noir des lunettes FACE A VOS YEUX ! L'autre côté, qui est donc le carton, n'est pas traité au Permobromure de Potassium Zingué Suractivé et n'a donc aucun effet contre l'épilepsie.
Mettez maintenant la paire de lunettes sur vos yeux. Pour plus de sûreté, fermez les yeux, l'épilepsie sera à coup sûr évitée. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à vous diriger à tâton jusqu'à votre ordinateur préféré, et à jouer, en toute tranquilité, à vos jeux favoris.
ATTENTION, la durée de vie du Permobromure de Potassium Zingué Suractivé est limitée, cette paire de lunette n'est véritablement efficace que jusqu'au 14/09/2001 (peut être jusqu'au 15, notre calendrier n'indiquant pas les années bisextiles, on ne peut vous le confirmer, donc arrêtez le 13 !).
ATTENTION, la rédaction de Génération 4 et le personnel de Pressimage ne pourront être aucunement tenus responsables des effets secondaires causés par le Permobromure de Potassium Zingué Suractivé (troubles de la vision, marque d'élastiques derrières les oreilles, bleus et bosses répetées).

ILS TÉMOIGNENT PAR MILLIERS

AVANT

GODI LOUNG, joueur (Bruxelles)

Avant, quand je jouais aux jeux vidéo, je faisais régulièrement des crises d'épilepsie. Il m'arrivait de m'arrêter de jouer pendant 10 minutes, sans voir le temps passer. Quand la crise était plus grave, je finissais parfois à terre, me mordant la langue violemment... Depuis que j'utilise les lunettes anti-épilepsie de Génération 4, je ne fais plus du tout de crises. En plus, comme je ne vois plus les jeux auxquels je joue, je fais des économies, car je n'achète plus de nouveautés. Merci Gen4 !

APRES

Si jamais vos crises d'épilepsie continuaient, Génération 4 vous offre un dernier cadeau... L'anti-avaleur de langue ! Lorsque vous ressentez les premiers symptomes d'une crise, pliez le magazine puis mordez violement suivant le pointillé. Vous pouvez maintenant vous évanouir sans craintes !

PREHISTORIK 2

NOUVEAU!

Disponible immédiatement sur
PC et AMSTRAD CPC.
Prochainement disponible sur
AMIGA.

LOGICIEL GARANTIE 1 VIE EDITEUR TITUS

"Manger, Manger, Manger!", s'écrit Préhistorik en ouvrant son fingo dévasté. Une nouvelle quête culinaire va pouvoir enfin démarrer, dans l'un des jeux les plus jouables du moment. L'homme des cavernes affamé va encore frapper et çà va faire mal! Gros gourdin et double hache fleuriront le long de votre périple vers le festin convoité. Vous pourrez admirer le scrolling à 3 niveaux de profondeur, les 450 sprites affichables à tout moment, les 170 bonus, les 100 positions de monstres, l'animation type cartoon, les mondes particulièrement variés ainsi que le chargement ultra-rapide. A l'âge Préhistorik, manger n'est pas jouer . d'avance !

Découvrez très bientôt, la version Super Nintendo!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

©1993 TITUS PREHISTORIK 2 TITUS et le logo TITUS sont des marques déposées de TITUS

TITUS SOFTWARE

TITUS, 20 ter avenue de Versailles, 93220 GAGNY- Tel.: (1) 43 32 10 92

CONCOURS

GRAND CONCOURS STUNT ISLAND

RÉALISEZ VOTRE FILM DE CASCADES AÉRIENNES POUR GAGNEZ UN SÉJOUR A HOLLYWOOD POUR DEUX PERSONNES ET VOTRE CARTE D'ABONNEMENT CINEMA.

fnac

Disney SOFTWARE

© DISNEY SOFTWARE

INFOGRAMES

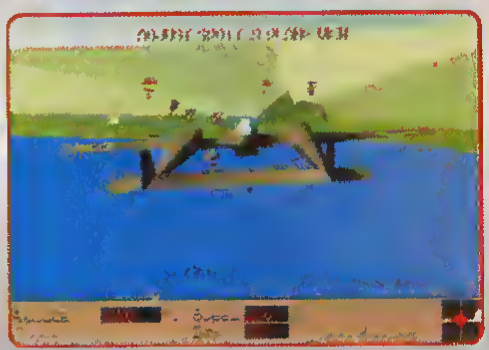
GEN

GRAND CONCOURS STUNT ISLAND : réalisez votre film de cascades aériennes.

1er Prix : Un séjour à Hollywood et une visite des célèbres studios de cinéma Universal pour deux personnes. Le réalisateur du film séléctionné chaque mois recevra une carte d'abonnement de cinéma.

STUNT ISLAND : LE LOGICIEL DE JEU

Stunt Island est un logiciel de simulation d'acrobaties aériennes et de création de film. Les grandes compagnies cinématographiques ont acheté une île dans l'océan Pacifique : STUNT ISLAND et l'ont transformée en paradis du film et de la cascade aérienne. Sur cette île, il n'y a que des décors, des avions, des équipes de cameramen et un studio de production de films. STUNT ISLAND est l'endroit idéal pour le recrutement de nouveaux talents en matière d'acrobaties aériennes et de création de films.
Lorsque vous arrivez sur STUNT ISLAND plusieurs possibilités s'offrent à vous : vous pouvez intégrer la compétition du meilleur cascadeur de l'année où vous serez opposé à 9 autres cracks, ou bien passer derrière la caméra pour la réalisation et le montage de films de voltige aérienne. Ou bien encore... les deux à la fois.
Avec STUNT ISLAND, une infinité de possibilité s'offre à vous dès que vous êtes capable d'inventer votre cascade, de l'effectuer, et d'en réaliser le film.
La notice, les textes à l'écran et les voix digitalisées de STUNT ISLAND sont en français.



GRAND CONCOURS : RÉALISEZ VOTRE FILM DE CASCADES

Réaliser le film de votre meilleure cascade, et envoyer nous la disquette de ce film (pour isoler votre film sur une disquette, voir notice d'instruction page 138 et 139, paragraphe "Projeter des films à l'intention d'autres détenteurs de PC").
Elle sera étudiée par un jury composé de professionnels du jeu et du cinéma, qui séléctionneront le meilleur film chaque mois, du mois d'avril 93 au mois d'octobre 93.

STUNT ISLAND : LES LOTS

Sur simple participation au concours STUNT ISLAND, vous avez déjà gagnez un cadeau surpris.
Le meilleur film du mois remportera une carte d'abonnement valable 1 an dans les salles de cinéma, et son film sera diffusé sur la disquette PC de Génération 4.
A la fin du mois d'octobre se réunira le grand jury qui élira parmi les gagnents des 6 mois précédents, le gagnant des gagnants, celui qui aura le privilège de se rendre à Hollywood pour visiter ses célèbres studios en compagnie de la personne de son choix.

STUNT ISLAND : LE BULLETIN DE PARTICIPATION

NOM :
Prénom : Age :
Adresse :

Code Postal : Ville :
Téléphone :
Type d'ordinateur : Date d'envoi du bulletin :

Je désire participer au concours STUNT ISLAND et je joins à ce bulletin une disquette sur laquelle se trouve un film realisé par mes soins. J'ai pris connaissance du réglement et je m'engage à m'y conformer.

STUNT ISLAND : L'EXTRAIT DU REGLEMENT

ART 1 Ce jeu est gratuit et ouvert à toute personne à l'exception des membres des societés organisatrices ou participantes et de leur famille ou alliés vivant sous le même toit.
ART 2 Ce jeu se déroule du 1er avril au 31 octobre à minuit. Six gagnants seront désignés, soit un par mois (juillet-août comptant pour un mois). Le 30 novembre sera désigné le gagnant des gagnants (élu parmi les six gagnants des mois precedents)
ART 3 A partir du 1er avril 1993, toutes les personnes se rendant dans les logithèques des magasins Fnac de France (des bulletins de participation se trouvent également dans les magazines Génération 4 des mois d'avril, mai, juin, juillet août, septembre et octobre) auront accès à un bulletin de participation.
Pour participer, elles devront envoyer à INFOGRAMES, JEU STUNT ISLAND, 84, rue du 1er mars 1943, 69100 Villeurbanne, le bulletin de participation ainsi que la disquette contenant la séquence film que le logiciel STUNT ISLAND leur a permis de mettre au point, et qu'elles devront soumettre au jury
ART 4 Tous les participants au jeu STUNT ISLAND recevront une affiche. Le gagnant du mois recevra une carte cinéma valable 6 mois, le gagnant final recevra un voyage à Hollywood pour deux personnes, comprenant le prix du billet d'avion aller et retour, 5 nuits dans un hotel (dans une chambre double), et deux entrées gratuites pour la visite des studios de cinéma.
ART 5 Pour profiter de leur dotation, les gagnants devront se soumettre aux conditions légales. Il ne sera attribué pendant toute la durée du jeu qu'un seul lot par foyer (même nom, même adresse).
ART 7 En cas d'impossibilité de profiter de son lot, le gagnant pourra le céder à une personne de son choix. Il ne sera repondu à aucune demande téléphonique ou écrite relative aux modalités du jeu
La simple participation à ce jeu implique l'acceptation du reglement dans sa totalité de la part du candidat
Le reglement complet peut-être consulté chez maitre Agnes TETE, 13 rue d'Algérie, 69001 Lyon ou peut être obtenu sur simple demande écrite à INFOGRAMES, 84 rue du 1er mars 1943, 69100 Villeurbanne.

ALONE IN THE DARK
Sortez de l'ombre !

Vous avez peur du noir ? Vous vous perdez dans la demeure du chef d'oeuvre d'Infogrames ? Suivez nos indications et sauvegardez avant chaque combat contre un monstre !

Au grenier (1) : – Prenez l'armure dans le fauteuil – Prenez le livre sur la table – Prenez la lampe – Prenez la clé – Prenez la couverture dans l'armoire – Prenez l'épée dans le coffre – Prenez la clé – Prenez l'allumette – Allumez la lampe

Au 1er étage du grenier (2) : – Prenez l'épée – Prenez le [illegible] – Prenez la clé – Prenez la clé sur le lustre – Prenez l'allumette

Pièce (3) : – Prenez la clé sur la table – Prenez l'allumette – Allumez la lampe – Prenez la clé – Utilisez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé sur le lustre – Prenez la clé

Pièce (4) : – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé

Pièce (5) : – Prenez la clé – Utilisez la lampe sur le monstre – Lancez la clé – Prenez la clé – Utilisez la clé sur la porte – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé

Dans la salle de bain (5) : – Prenez l'allumette – Prenez la brosse à dents – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé

En haut des marches (7) : – Prenez la clé – Prenez la clé sur la table – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé

Dans le hall d'entrée (7) : – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé

Pièce (9) : – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé

Pièce (10) : – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé – Prenez la clé

Pièce (21) : – Cherche... les 3 flèches prises... – Utilise... flèche pour... mort.

Pièce (17) : – Utilise... clé pour... – Prends... – Examine... fauteuil.

Pièce (13) : – Utilise... clé. – Mets... sur... sur... sur le tableau du fond. – Tire... sur le... – Prends... – Va... – Prends... – Va... – Prends... – Va

LES BIDOUILLES

ZOOL (AMIGA)

Aussi rapide que son héros, Vincent Pourrier vous propose la solution complète de ce superbe jeu de Gremlin. La solution est la même pour la version 1200. • Niveau 1-1: prenez la vie et faites un tourbillon pour casser les chupachups. • Niveau 1-2 : au pic, sautez (si vous n'êtes pas invincible) sur le mur de gauche. • Niveau 1-3 : pour tuer le monstre du niveau, mettez-vous à gauche et tirez en sautant. • Niveau 2-1: il y a un stage bonus près de la première manette et une vie à gauche du raccourci. • Niveau 2-2 : en haut à droite, il y a un livre où il faut lire les notes qu'il faudra taper sur le piano. • Niveau 2-3 : pour le guitare, allez à gauche et baissez-vous. • Niveau 3-1: montez en haut de l'arbre et allez à gauche pour prendre la vie. • Niveau 3-3 : pour la banane, allez à gauche et quand elle va sur vous, allez à droite. • Niveau 4-1 : montez seulement d'un étage jusqu'à la première planche. • Niveau 4-2 : allez à droite quand vous verrez le premier point de reprise. • Niveau 4-3 : tirez sur les manches de la perceuse. • Niveau 5-3 : tirez sur la tête du robot. • Niveau 6-2 : sautez sur le machin quand les marteaux tapent dessus. Niveau 6-3 : le jeu, si vous réussissez, vous rapportera 3 vies. Pour le monstre, allez à gauche ; baissez-vous et tirez. Vous avez réussi !!!

TRANSARCTICA (AMIGA/PC/ST/FALCON)

Voici un descriptif complet de ce que vous trouverez dans chaque ville de ce jeu. Pratique pour mieux vendre vos produits !
ABOU DABI : Caserne. **ALEXANDRIE :** Information **AMSTERDAM :** Commerce: plante 17, alcool 14, huile 8, sel 6.(vente : fourrure 60) **ATHENES :** Commerce: missile 49, viande de loup 10, poisson 4, caviar 3. venta cannes à pêche 50. **BABYLONE :** Commerce : plante 17, fourrures 10, fumier 5, caviar 3. **BAKU :** Usine : Citerne 360, espion 500, frigidaire 300, tander 90, bestiaux 250, bioserre 400, harpon 500, citerne pétrole 300. **BAYREUTH :** Information. **BERLIN :** Caserne: soldat 12. **BHOPAL :** Marché aux mammouths 250 **CASABLANCA :** Marché aux mammouths 350 **COPENHAGUE :** Commerce : poutrelle 3, bois 10, viande de loup 10, caviar 3. **DELHI :** Information. **DJIRGALANF :** Commerce : Antiquités 16, pétrole 12, fourrures 10, poisson4. **GDANSK :** Usine : casernement 300, casernement xl 450, canon 450, mitrailleuse 450, wagon espion 500, bestiaux 300, lance missile 2000. **GORKI :** Commerce : bois 10, fourrure 8, sel 6, fumier 5, cannes à pêche 5. **IN SALAH :** Usine : tander 100, bioserre 450, marchandise 260, mitrailleuse 500, citerne 400, prison 150, casernement 300, bestiaux 300. **GRENADE :** Commerce: plante 16, fourrures 2, cannes à pêche 5. **HELSINKI :** Commerce : bois 8. **ISTANBUL :** Commerce: poutrelles 4, missiles 46, draisines 20, alcool 17, huile 10, fourrures 12, viande de loup 12, sel 8, poisson 8, fumier de mammouth 7, caviar 5, cannes à pêche 9. **KIEV :** Commerce : Draisine 18, alcool 14, pétrole 12. **KOWEIT :** Commerce : poutrelle 4, missile 43, draisine 9, bois 10, pétrole 10, huile 8, poisson 4. **KRASNOJARSK :** Commerce : poutrelle 4, missile 41, draisine 16, plante 17, alcool 14, pétrole 12, huile 8. (vente : bois 60, viande de loup 60) **LONDRES :** Commerce : plante 20, viande de loup 10, poisson 4, cannes à pêche 5. **LOUXOR :** Esclave **MACHAD :** Informations. **MARRAKECH :** Commerce : poutrelles 4, pétrole 12, fumier de mammouth 5. **MONT SAINT MICHEL :** Information. **MOSCOU :** Caserne : soldat 12. **NEW PEKIN :** Usine : tander 100, casernement XL 450, prison 100, marchandise XL 400, observatoire 1500, canon 500. **OMSK :** Usine : tander 100, casernement 300, chaudière 1500, alcatraz 250, marchandise 200. **PARIS :** Commerce : draisine 18, alcool 12, fourrure 10, fumier 3, cannes à pêche 5. **RHUM :** Usine : le foreuse 800 **RHUR :** Usine : casernement xl 450, vigie 700, marchandise 400, citerne 400, tander 100, alcatraz 250, grue 1300, pétrole 350. **ROME :** Informations. **SARATOV :** Commerce : huile 8, missile 45. **SEBASTOPOL :** Commerce : Poutrelle 2, missiles 47, bois 15, fourrures 15, poisson 4, fumier 5. **SPARTE :** Caserne ; soldat 12 **TADUDENI :** Commerce : huile 8, sel 5, viande de loup 10. **TASKENT :** Ville de garnison. **TEMIR TAV :** Marché aux mammouths : 300. **TIBESTI :** Commerce : pétrole 12, huile 8, sel 5, fumier 5. **TUNIS :** Commerce : poutrelles 5, huile 6, sel 5, caviar 3. **TURIN :** Commerce : poutrelles 4, draisines 19, viande de loup 10, fumier de mammouth 5, cannes à pêches 5.

TINY SWEEKS (AMIGA/PC)

0	ADJUACES	1	GASIANDI
2	GROIDEKN	3	NEBACRUC
4	RESTUSHA	5	ENTRLACO
6	BOTCREPA	7	OCTOANVA
8	COADSUPP	9	RAWBSKIT
10	TANGVILI	11	DENAJOIN
12	VAMBTHEA	13	UNPASUBO
14	LANDPAPY	15	PREPPAND
16	NIFESAIL	17	BROCINDI
18	BUSKPULI	19	LOGIMARA
20	OCTOGLAB	21	TRISEMES
22	CONVJEHO	23	RENDCLIN
24	NEGAPOLY	25	PETRACCE
26	SPONENCR	27	LAZYHOMI
28	HENDOUTK	29	PAPYEPIP
30	COCKSTUM	31	ETHIGANG
32	INLADONC	33	INTEASSA
34	MASTWOOD	35	ABROINST
36	BACKBANA	37	ECLOWHIP
38	GROIMPO	39	CUBACUBA
40	DECLOROL	41	SIMPUNDE
42	UNHUSCHO	43	LEGAMURA
44	ANIMCATE	45	LAUGMAGA
46	PALSDYSS	47	BROCREVE
48	PORRUNDE	49	UIGUAPER
50	NONHMISC	51	PERUSMIT
52	OYSSDEKN	53	DIURGASI
54	ODORCAUS	55	PEASANCH
56	URORDEFE	57	SUBBPICK
58	RULASCAR	59	NODUOOPH
60	COBEGALE	61	TROLTACS
62	PEASVAMB	63	XYLOWIRE
64	SCIUMINT	65	EUGERUNE
66	ERUPPLOT	67	MARICONK
68	NURSHISP	69	SNOBHOMO
70	PORTCARO	71	CHARGEDA
72	UNNEPOWS	73	POONROMA
74	PREAPREP	75	SAILZOON
76	ISOSNURS	77	HENDWOOD
78	AGONUPSN	79	LANDDIVU
80	NICKMAST	81	PICKROLL
82	OUTSSPOT	83	KALAACCE
84	TELORULA	85	WORKLAUD
86	GRAIUPLA	87	POLOOCTO
88	REPADETA	89	FELDUNFO
90	BADIVELL	91	PATIBEEF
92	TITASAUC	93	PUPIUNPR
94	MASTERUP	95	QUARFELD
96	GRIFSIDE	97	WHITUNNI
98	DOWNINSU	99	UNLIISOP
100	MUAD DIB		

Remerciements à Pascal LANCON pour sa passion pour les petites boules à poils multicolores.

FLASHBACK (AMIGA)

Voici les codes de l'incontournable Flashback. En mode facile : BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL. En mode normal : PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT. En mode hard: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TYPSCODES. Vous êtes très nombreux à nous avoir envoyé les codes de ce fabuleux jeu. Il aurait été trop long de vous nommer tous alors pour tous, UN GRAND BRAVO ET MERCI.

NICKY BOOM (AMIGA)

Ce cher Grégory Bourgeois, qui a adoré se retrouver dans la peau d'un bambin, nous fait l'honneur des codes de Nicky Boom sur Amiga. C'est pas chouette ça.
• Level 2 : Medit, • Level 3 : Kratty, • Level 4 : Mirtes, • Level 5 : Arrax, • Level 6 : Janir, • Level 7 : Tnnos, • Level 8 : Sixan. A qui dit-on merci?

HUMANS (AMIGA/PC)

On vous a donné les 26 premiers codes de Humans dans le guide pratique n°1. Voici les suivants à compter du 27ème : NICE EASY, GREEN CARD, COOKIE, MALCY MALC, RAVING BURK, YOU GOT IT, SGNIMMEL, MINISTRY, MAD FREDDY, BIZARRE, FREE SCOTLAND, APPLE JUICE, PAYDAY, BANANA MOON, BONUS, BOUNCING, NO MONEY, A S F, VISION, SISTERS, 8 FAST FASHION, CARGO, RAB C NESBITT, RANGERS, RAINBOW, DOODY, MIGHTY BAZ, TIRED, CONSOLIDATED, STAY HAPPY, AMERICA, ANOTHER DAY, ISOLATION, PROMISED MAND, DAEMONSLATE, BIG RAB, MIAMI VICE, MARGARET M, A34732473, HELP ME, THE EXILES, EIGHTLANDS, WINE AND DINE, NIN, TECHNOPHOBE, GETTING THERE, TIME IS, RUNNING OUT, LORDS OF CHAOS, NOW ITS DONE, IM OUT OF HERE, HERES TO A, BETTER LIFE, BYE BYE BYE.

Voilà à vous de jouer. Nos plus sincères félicitations pour le couple qui nous s envoyé tous les codes : Jean-Pierre et Sylvia Morand. Et que cela dura !!!

ADDAM'S FAMILY (AMIGA/ST)

Aussi fou que la famille en question, Olivier Biomme nous a envoyé des codes pour ce jeu d'Ocean. Pour avoir : – Des coeurs plus puissant : BKKKB, GDZKX – Pour les personnages : 1ZJ1P, ZD9KR, GLS9W, XL9N. Bonne chance à tous.

TRANSARTICA & CRYSTAL OF ARBOREA

Julien Le Guirriec (encora un breton, hé Yann t'as un compatriote!) vous donne quelques astuces pour Crystal of Arbores et Transartics. Dans "Crystal of Arborea" en appuyant sur "Control" et "T" eur la carte apparsît tous les lieux à visiter. Dans "Transartica" pour avoir énormément d'argent, allez su Koweit et achetez des Draisinee. Surprise ! c'est gratuit mais on peut tout de suite les revendre à un prix supérieur. Bénéfice net d'impôts.

UGH ! (AMIGA)

Voici les codes de Ugh! de chez Global Software. Les codes sont ceux des niveaux 2 à 69. SELBSTLAEUFER, HENNABREDDL, PFANNEHEISS, SOICHGOMBASEPP, 2PFUNDHACKFLEISCH, DOGODDERDEIG, SPAMSPAMBEANSNSPAM, SEMPRINI, PROFRIGUMBY, CONFESS, MITTERMEIER, DIESCHINCKIANGST, INTERESTINGPEOPLE, INSURRANCESKETCH, ITSHEARTS, ARTHURWOSHEDS, HAROLDTHESHEEP, PICASSOONBICYCLE, SPANISHINQUISITION, JIMMYBUSSARD, KENCLEANAIRSYSTEM, JOHANNGAMBOLPUTTY, TRAINSPOTTING, BICYCLEREPAIRMAN, IRVINGCSALTZBERG, THEENDBERG, HOWTOFLINGANOTTER, THECATSATONTHEMAT, CONFUSEACATLTD, DISTRACTABEE, MITTELSCHMERTZ, INSPECTORTIGER, LOOKOUTOFTHEYARD, FISHREQUISITTTTE, ARTHURFIGGIS, CRUNCHYGROG, SPRINGSURPRISE, WALLYWIGGIN, SIXTEENTONWEIGHT, RASPERRYKILLER, SCOTTOFTHESAHARA, BISHOPOFEASTANGLIA, POLLYTHEEXPARROT, EWANMCTEAGLE, ASCOTSMANONAHORSE, KEITHMANIAC, NOTGOODENOUGH, NUDGENUDGE, THEWOODPARTY, THESENSIBLEPARTY, ADOPTADAPTNIMPROVE, HELLOSAILOR, ARTHURTREE, ABLOCKOFWOOD, ABLOCKOFWOOD, LIONTAMING, RONOBVIOUS, CHANNELJUMP, TUNNELINGTOJAVA, MAURICEZATAPATIQUE, KENBIGGLES, ALIBAYAN, KENDOVE, TIDDLES, THENAKEDANT, KENSHABBY, ALBATROS. C'étart long mais c'était bon. Allez à la prochaine.

ALIEN BREED 92 (AMIGA)

Quelques codes pour Alien Breed Special Edition 92: XXDFA, RTHAA, LAEEA, UYTTA, PPEAB. Avec les codes suivants, "quelque chosa" se passera. Je vous laisse le plaisir de découvrir quoi.

WON THE POOLS, BANK RAID, KEY TO THE CITY, MR YALE OR WHAT, JUST CALL ME MOGGY, WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, STEVIE WONDER, KNACKERED JOYSTICK, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, ST EMULATOR, PC EMULATOR, I JUST LOVE THAT TEAM 17 SOFTWARE, SALMARUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS, ELVIS MODE, ST USERS, THE ONE, CU AMIGA, CVG, AMIGA ACTION, AMIGA POWER, AMIGA FORMAT, AMIGA FORCE, SEGA, CHEAT, ANDREAS, PETER, BOBERG, STEFAN, MARTYN BROWN, JUNIOR MACMILLAN, DAVE BROADHURST, RICO HOLMES, ALLISTER BRIMBLE, HAYDN DALTON. Bonne défonce.

ASSASSIN (AMIGA)

Tout comme pour Alien Breed 92, voici des codes pour Assassin qui font "quelque chose". Tapez dans le tableau des high-scores : ASSASSIN, THE ONE AND ONLY, SUPERFROG, ALIEN BREED, PROJECT X, PSIONIC SYSTEMS.

LEMMINGS (AMIGA/PC/ST)

Pour ceux qui trouvent qu'on manque de pouvoirs dans Lemmings, voici un code fort intéressant. Tapez : FQUIGGLY. A vous de voir.

POPULOUS 2 (AMIGA/PC/ST)

Le pouvoir, le pouvoir! C'est ce que tout le monde espère posséder. Voici de quoi vous contenter dans Populous 2 puisque le code ADKITAKDVGZLRGWZ vous donne, dès le départ, accès à tous les pouvoirs. C'est génial non?????

F15-II (AMIGA/PC/ST)

A court de munitions dans F15 II. Tenez, appuyez sur les touches Ctrl, R et Alt simultanément pour vous recharger. Massacrez-moi tous ces ennemis, compris !!!

PINBALL FANTASIES (AMIGA)

Pour Pinball Fantasies, lorsque vous arrivez devant le flipper, avant d'appuyer sur F1 pour démarrer, tapez EXTRA BALLS pour avoir des extra balles et DIGITAL ILLUSIONS pour bloquer le trou.

BILL'S TOMATO GAME (AMIGA)

Pour ceux qui sont devenus fous avec Bill's Tomato game, voici votre délivrance: • **World1:** BEGIN, CLOACKON, TOITTAR, MOINON, BIOKAL, MIENNAN, PREEGGUN, ZAIKET, ZOIFCKEN, SALLAR • **World2 :** TAIGGEN, PLOUMUG, PLADDAT, GEELLET, TOACKIN, VOODDOM, BEAPET, CLYVIT, SIMAL, BOOKUG • **World3 :** BIGGAT, SAISSIT, CLEEGOM, DROUTTER, SLOGGET, BIELLIN, PLIEMON, CLOIFIT, FLEPUG, BYMAN • **World4 :** SLOONNON, PIOMER, GOOTTOG, GLOUTTAN, POLLAN, WOOSSOM, SONNER, WYNAL, SLYSSAR, DROAMEL • **World5 :** BOUVOM, DREEDDUN, NAIGGON, WINNUN, GAPPIT, GLOIVUG, MOLLAT, ALAIVAN, PLEAPPIT, WOIDDDAR • **World6 :** TETTOL, GOUCKAT, VOUPET, CLOAVUN, PASSUN, MOOVAL, FLIONNOG, CLANUN, PLUMIN, FLEASSAN • **World7 :** NYMIT, PLIOFOL, DREDDIN, PLIPAR, GEGIT, FLAIVIT, FLAGGOG, DRINNOL, POIGOL, GLUTTAT • **World 8 :** FLUVON, FLUGGAR, NOUPPEL, VEAKAR, SLEDDON, SPOIPOL, TOOLLEL, MYPER, BUMET, GLEEGGAN • **World 9 :** DRAIBBEN, GLIAKIN, SIAMOL, NEKOL, CLIGAT, VUSSEN, PIBBEL, SLEAKUN, NUPPON, WOGGEL • **World10 :** GAILLIT, CLOUGEL, FLICKOG, PLOTTIN, MUSSET, ZOALLON, GOAMOM, SOADDET, GLIOFAR, VEEPER
Après vous aurez un monstre à tuer, je vous laisse trouver la technique.

TOKI (AMIGA)

Récupérstor m's accosté avec un cheat mode permettant d'avoir des vies infinies dans le jeu Toki de chez Ocean (je préfère les fleurs, c'est plus romantique!). Tapez MICHELJANICKIJEANCHARLESSEYRIGNAC avec les touches 1 é 0, vous pouvez aussi choisir les niveaux.

LETHAL WEAPON (AMIGA)

Jérôme Georgelin a eu un coup de génie en trouvant une salle cachée dans L'Arme Fatale de chez Ocean. Vous y découvrirez 4 vies qui n'attendaient que vous. Pour cela, dirigez-vous vers la mission 1 mais n'entrez pas dans la porte. Sautez sur les casiers entre la porte et la secrétaire habillée en bleu. une fois sur les casiers, sautez très loin sur le tableau sur la droite de la jeune fille puis placez-vous au bord (à droite) du tableau (en dessous de la lampe). Appuyez vers le haut et vous arriverez dans une salle où il y a une sorte de diable avec une fourche. Voici la salle bonus. Intéressant, non ???

GEN 4 DIRECT

de
aussi to
les bonnes occas
Ce mois-ci, nous commençon
personnel, également un dossier complet su
du Falcon 030 d'Atari. Enfin, retro

Fou !

La réalité virtu

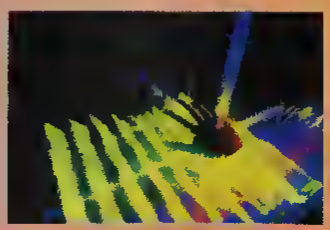
Difficile de présenter un article sur la réalité virtuelle, tant les personnes qui testent sont plongés dans l'ambiance virtuelle des programmes. Ici, vous découvrez Yann Renouard et Olivier Canou, testant le prototype de Karna Inc et qui explorent des mondes virtuels aux couleurs chatoyantes.

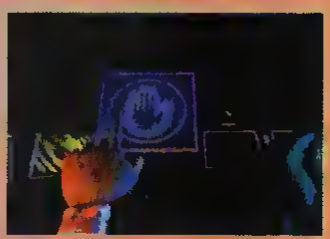
Incroyable ! Il y a à peine deux ans, on imaginait avec mal les applications ludiques de la réalité virtuelle disponible avant l'an 2000. Les premières bornes d'arcade virtuelles sont apparues cependant l'année dernière à Londres. Et depuis, tout se précipite. Aujourd'hui, l'inimaginable arrive : la réalité virtuelle à la maison. C'est la société américaine Karna Inc. qui proposera dès septembre le Virtual Kit, un ensemble composé d'un casque (très design au demeurant) et d'un gant, ce qui vous permettra sur votre PC, de vous plonger dans la réalité virtuelle. Le prototype que nous avons pu tester lorsque les représentants de Karna sont venus en France pour trouver un distributeur était encore artisanal, mais le réaultat technique est tout simplement stupéfiant. Le

Dans cette nouvelle partie de Gen 4, vous retrouverez tous les mois l'ensemble nouveautés en matière de matériel, mais t ce qui concerne les promos du moment, ns comme les bundles, les compils, etc... fort avec le premier kit de réalité virtuelle la gamme Macintosh d'Apple, et l'arrivée vez à la Boutique les meilleurs DP Amiga.

elle est là !

seul logiciel fonctionnant avec les lunettes Karna a été développé par eux, et n'est autre qu'un logiciel de 3D qui crée des mondes qu'il ne vous reste plus qu'à explorer.
Le fonctionnement est assez simple ; le gant que porte le joueur est représenté en 3D à l'écran, il suffit d'appuyer sur le bouton (situé dans la paume de la main) et vous vous dirigez dans la direction vers laquelle vous regardez. Vous pouvez bien sûr tourner la tête dans toutes les directions, pour voir autour de vous, vos pieds ou le ciel. Pour tourner, la manip est un peu plus complexe, puisqu'il faut appuyer sur le bouton puis tourner vers la direction à prendre
Passé quelques minutes d'adaptation, on commence à se diriger très facilement dans les mondes virtuels de démonstration, et il faut bien avouer qu'on a tendance à ne pas vouloir s'arrêter !
La résolution des deux écrans LCD des lunettes est largement supérieure à ce que l'on trouve d'habitude, puisqu'elle est en 640x480, ce qui veut dire qu'il s'agit de Super VGA, en 256 couleurs s'il vous plaît ! Côté son, quatre haut-parleurs situés autour de la lunette donnent un son quadriphonique qui vous plonge encore plus dans l'ambiance...





Ces deux photos donnent des idées de ce que peut donner le kit Karna. Ici, le logiciel qui permet de créer et d'explorer les mondes virtuels. Le mois prochain, nous espérons présenter les premiers jeux !

Mais tenez-vous bien, cet ensemble qui sera normalement en vente dès septembre en France ne coûte que 2300 francs avec le logiciel d'exploration de mondes virtuels 2300 francs pour une révolution technologique de la sorte, avouez que c'est tout de même bon marché. Le Virtual Kit de Karna devrait être adapté sur Macintosh et peut-être Amiga dans les mois qui viennent. Mais le plus intéressant vient de ce que nous apprends Mr. John Corman, patron de Karna, quant aux futurs produits disponibles. "Nous travaillons actuellement sur une course automobile et une simulation de vol, mais d'autres personnes préparent déjà des produits." On parle effectivement d'une version Spécial Karna de Seventh Guest, et le fait que des compagnies comme Electronic Arts ou encore Microprose travaillent déjà sur des produits est totalement encourageant. Plus de détails le mois prochain, dans notre dossier sur la réalité virtuelle ! ■

Chez votre marchand de journaux

BANZZAÏ

Le géant de la presse NINTENDO

GÉNIAL !

Ne manquez pas dans le n° 9

les 8 nouvelles cartes "Collectors" de l'Univers Fantastique des Jeux Vidéo.

En vente jusqu au 15 février.

BANZZAÏ, 15 F

Tout simplement

Si vous ne le trouvez pas, vous pouvez aussi le commander en nous retournant ce bon et un règlement de 20 francs à :
Pressimage/BANZZAÏ N 9 - 210, rue du Faubourg Saint Martin - 75010 Paris. Je règle par chèque - timbres ou CCP

Nom
Prénom
Adresse

CP Ville

Baisse des prix chez Big Blue

Face à la concurrence sauvage des taïwanais, IBM entre dans la danse en annonçant une baisse des prix sur de nombreux modèles. Ainsi, on peut découvrir avec joie que la gamme PS/1 baisse de 6 à 9%. Un 386 SX à 25 MHz avec 2 Mo de mémoire et 85 Mo de disque dur, livré avec Dos 5.0, Windows 3.1 et Winword ne coûte plus que 9490F TTC. La gamme PS/VP subit une baisse encore plus prononcée avec des taux allant de 7 à 17% dans l'ensemble. Ces modèles sont tous livrés avec un disque dur de 80 Mo minimum et généralement une mémoire de 4 à 16 Mo. Les microprocesseurs vont du 386 SLC à 25 MHz au 486 DX2 à 66 MHz pour des prix variant de 6500F à plus de 20000F, sans moniteur malheureusement. Dans le domaine des portables, IBM brade (-13%) son modèle d'entrée de gamme, le PS/Note 2141-182 (386 SL à 25 MHz livré avec 2 Mo de mémoire et 85 Mo de disque dur et Dos 5.0) à environ 12000F. Le modèle couleur est quasiment donné avec une baisse de 18%. Rappelons que ce modèle est proposé avec 386 SL à 25 MHz, 4 Mo de Ram, 120 Mo de disque dur et Dos 5.0. Enfin, la gamme PS/2 subit des baisses allant jusqu'à 23%. Ce sont généralement des postes de travail à base de 486 et livré sans moniteur. Les prix tournant entre 13000 et 30000F ce n'est pas toujours à la portée de tous, 486 oblige... Il faut avouer que ces prix ont de quoi faire "tiquer" le plupart d'entre vous mais je tiens à préciser que vous bénéficierez d'un SAV des plus compétents qui en cas de panne ou autres problèmes répondre tout de suite à votre appel de desespoir, ce qui est loin d'être négligeable. De plus, la qualité des IBM n'est pas non plus critiquable. Ils sont loin de mettre n'importe quoi comme la plupart des assemblistes, signe de fiabilité. A bon entendeur, salut.

Arcade Rita 5 : plein les mirettes

En effet, la nouvelle est tombée sur nos poêlles : une version Coin Up du jeu d'arcade de chez Gremlin est en développement chez Bell-Fruit Manufacturing et devrait être disponible pour l'instant en Angleterre seulement à partir de cet été. Avec plus de 100 niveaux à explorer, notre petit ami risque de faire encore pas mal d'adeptes !

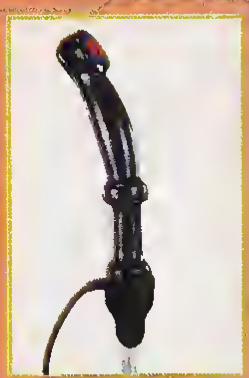
Cheetah dans la jungle des joysticks

Il est difficile de se différencier des autres en matière de manettes de jeu. Certains mettent des tonnes de boutons, d'autres en font de véritable manches à balais pour simulateur et d'autres encore utilisent des matériaux transparents ou métalliques pour donner un look plus dynamique à leurs produits. Cheetah a elle trouvé un autre moyen avec des joysticks aux formes bizarres, inspirées des héros et des monstres des films ou des BD les plus en vogues.

Sortis sous le nom des Stickstars, vous pourrez ainsi avoir entre les mains Bart Simpson ou encore Batman ou mieux Alien. En version Autofire ou non, ils offrent une prise en main étonnamment agréable, malgré une ergonomie apparemment inhumaine. Souples et résistants, les joysticks Aliens 3 et Batman Animation répondent très bien aux moindres sollicitations de l'utilisateur.
Plus lourd et un peu moins pratique, l'ergostick possède par contre des micro-switchs qui le rendent plus précis. Avec des prix tout à fait corrects (en moyenne 150 frs), voici une idée originale de cadeau

Spectra Video : Baby Jet

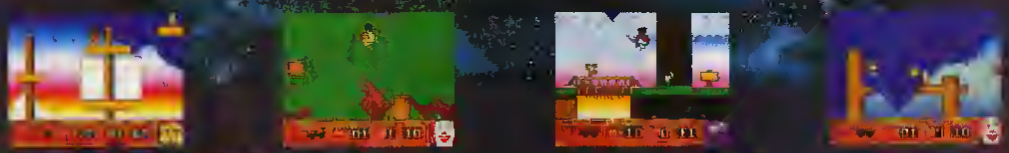
Spectra Video complètement allumée ces derniers temps, propose un effet ni plus ni moins un véritable clone du manche à balai des vrais avions, réalisé par de véritables pilotes. Les passionnés apprécieront sûrement l'effort.



Coktel : les 15 jours

Du 7 au 21 Avril 1993, les heureux acheteurs d'un des logiciels éducatifs de la gamme ADI (collection ADIbou pour maternelle et CP, ADI du CE 1 à la 3e et ADIbac pour la préparation au Bac) gagneront un "sac-banane ADI". Il leur suffira de renvoyer un justificatif d'achat et le bon de garantie à Coktel Vision, 5 rue Jeanne Braconnier, 92366 MEUDON LA FORET.

1 jeu génial, 2 gamins géniaux



Oh l'Abracadabrant ! Le Sac Magique de Ronald McDonald™ a été emporté par le Hamburglar™ ! HEUREUSEMENT ! Mick et Mack, les M. C. Kids™, sont là pour sauver la situation ! Ils devront se transporter dans un pays magique, dans chacun de ses niveaux époustouflants rempli de fabuleuses créatures et de surprises à découvrir. Mais attention ! Ce pays n'est pas un monde de coopération à 2 joueurs. Et si vous n'êtes pas très chaud à l'idée de jouer la solution, il y a toujours la lutte à mort entre chacun ! Miam !

3615 VIRGIN GAMES

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, C64, IBM PC ET COMPATIBLES

Les écrans peuvent varier en fonction de l'équipement

McDONALDLAND™, M.C. Kids, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Captain Crook, Mac Tonight, Mac Tonight Moon Design, Mr. Mc, The Professor, Ronald McDonald Children's Charities, and McDonaldland characters are trademarks of McDonald's Corporation. ©1992 Virgin Games Ltd.

Virgin GAMES

Vidi Amiga 12

Suite au dossier du mois dernier, je vous annonce la sortie imminente de Vidi Amiga 12 qui n'est autre que la version 1200 de ce superbe digitaliseur couleur d'images. Le logiciel graphique fourni en

série avec le hardware semble de très bonne facture avec une utilisation simple et précise (Workbench et Kickstart 3.0 en sont pour quelque chose). Il est tout de même

conseillé d'avoir un soft de retouches d'images plus complet tel que Digipaint ou même Dpaint 4 AGA. Proposé pour environ 1000F, Vidi Amiga12 devrait être un très bon investissement pour tout amateur d'images.

Wizard Gratis

8e salon des jeux

Un petit mot pour vous rappeler que du 12 au 18 Avril 1993, se déroulera a la Porte de Versailles (Parc Des Expositions) le 8e salon des jeux, en même temps que le 14e salon international de la Maquette et du modèle réduit. Au programme, des tournois, des démonstrations et des présentations de jeux de rôle, de stratégie et de reflexion. Gary Gygax, créateur de Donjons et Dragons et de nombreux autres jeux de rôle et de scénarios, est en outre en train de développer depuis quelques années un nouveau jeu révolutionnaire : Dangerous Journey.
Les adaptations micros et consoles sont déjàs annoncees, avec des clients tels que Nec et JVC dans la course. Une affaire que nos limiers de service suivent pas a pas !

Id-Ashcom : Amiga forever

Situe a Caen, ID-ASHCOM est un constructeur/distributeur de periphériques en tous genres pour la gamme Amiga. Nous tenions a vous le presenter car tout ce que vous avez toujours rêve de brancher sur votre Amiga existe dans leur stock. Voici une liste non exhaustive de leurs produits avec les caractéristiques et les prix approximatifs

Pour tout renseignement, je vous devoile volontiers l'adresse de cet antre ID-ASHCOM, BP 107, 14000 CAEN CEDEX Tel. 16 (1) 31 36 22 31

NOM	DESCRIPTIF	CONFIGURATION MINIMUM	PRIX
AX 501	Extension interne 512 Ko	A500+	400F
BEELINE	Echantilloneur stéréo	A500 avec 1Mo Min	270F
APEX	Copieur hardware	A500 avec 2 drives	440F
SWITCHER	Switcher joystick/souris	A500/A500+	125F
CHANGE KICKSTART	Changeur de kickstart	1.3 et 2.04 A500+/A2000	370F
		avec Rom 1.3/	support seul 150F
AX601	Extension	1 Mo A600	400F
AX601C	Extension	1 Mo A600 avec horloge	490F
ADDHARD	Disque dur externe A500/A500+		
		40 Mo	2990F
		105Mo	3790F
		205Mo	6690F
AX 500 0/2/4/8	Extension externe Mo A500/A500+		
		2 Mo	1590F
		4 Mo	2290F
		8 Mo	3490F
AX 500	Extension 512 Ko	A500	
		sans horloge	195F
		avec horloge	295F
A1200 HD40	Disque dur 40 Mo	A600/A1200	1590F
AX1200+	Extension 1 Mo avec horloge	A1200	NC
AX1200	Extension 1 Mo sans horloge	A1200	NC
A1200 HD80	Disque dur 80 Mo	A600/A1200	2490F

PAR CES TEMPS DE CRISE, LA COLLECTION

Squad

PROPOSE DES HITS IMMENSES A DES PRIX MINUSCULES

PRIX CANON 129 FRS

JEUX PC, ATARI, AMIGA

JEUX ATARI, AMIGA 500, ST+, ST

* CES JEUX NE SONT PAS DISPONIBLES SUR AMIGA 500

Toute commande doit être adressée à OCEAN FRANCE - 25, bld Berthier - 75017 Paris

Les chèques doivent être établis à l'ordre de la société OCEAN FRANCE

Pour obtenir la liste complète des HIT SQUAD, il vous suffit de téléphoner au (1) 40 53 03 48

BON DE COMMANDE HIT-SQUAD MICRO

NOM ..... Prénom .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville .....

Je désire recevoir le(s) jeu(x) n° ....., n° ....., n° ....., n° ....., n° .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal de ..... x 129 frs

soit un montant de ..... frs (frais de port compris)

Signature.....

Toute commande est à adresser à OCEAN FRANCE 25, bld Berthier 75017 Paris

Les chèques doivent être établis à l'ordre de la société OCEAN FRANCE

Pour obtenir la liste complète des HIT SQUAD, il vous suffit de téléphoner au (1) 40 53 03 48

JOUER SUR MACINT
Le PC dans les pom

Depuis quelques mois, des jeux pour Macintosh sont régulièrement testés dans Gen 4. Au fur et à mesure des baisses de prix, cet ordinateur devient une alternative de plus en plus intéressante aux PC...

Le Powerbook est le portable Macintosh. Récent dans la gamme d'Apple, il a connu un super succès !

Retour du Mac Ludique

Cela peut paraître bizarre, mais à l'origine le Macintosh était une machine ludique. Il s'agissait d'ailleurs de son principal défaut selon ses détracteurs. Imaginez donc ! Une machine ne disposant que d'un mode graphique, d'une résolution de 512 x 342, d'un synthétiseur sonore capable de jouer seulement 4 voies simultanément ou pire encore, des sons échantillonnés sur 8 bits, quelle horreur ! Les PC étaient, eux, bien plus sérieux avec leur mode texte (qui a donc besoin de faire des petits dessins ?) et leur haut-parleur largement suffisant pour les bips d'erreurs. Les Macs n'ont eu, depuis 1984, en fait qu'un seul défaut qui les a empêchés de devenir des machines de jeu : leurs prix astronomiques. Mais, depuis bientôt deux ans, Apple a changé de politique commerciale et le prix des précieux ordinateurs fond désormais comme neige au soleil et, tout logiquement, ils redeviennent des concurrents de poids dans le domaine ludique.

La grande famille

Si on pouvait parler en 1984 "DU" Macintosh, ceci est désormais impossible car ce nom désigne, en fait, une famille utilisant la même interface. En effet, il est très difficile de comparer un Mac Classic égalant la puissance d'un Atari ST et un Mac Quadra 950, fleuron de la gamme, dont la rapidité est au moins comparable à celle d'un 486 DX2 66.

Malgré ces différences notables au niveau de la puissance, tous les Macintoshs partagent la même architecture de base. Ainsi, quelque soit le modèle, un Mac dispose des mêmes connecteurs externes, à savoir : deux ports série, un port SCSI, un port ADB (parfois deux), un connecteur vidéo (sauf sur certains portables), une sortie son et sur tous les modèles récents (à partir du Mac IIsi) une entrée son. Ce set de connecteurs très complet offre aux Macs de nombreuses possibilités d'extension. Le port SCSI permet de chaîner jusqu'à six périphériques comme des disques durs, des CD-ROM ou encore des scanners. Les deux ports série peuvent recevoir indifféremment des imprimantes, des modems, une interface MIDI ou encore servir pour le raccordement au réseau local. Enfin, le port ADB (Apple Desktop Bus) est destiné aux périphériques lents tels que le clavier, la souris, le joystick et les tablettes graphiques que l'on branche en série. De plus, à part les anciens Macintoshs de la ligne "Compact" et les Powerbooks, tous les autres modèles de la gamme disposent en interne d'un ou plusieurs slots. Ceux-ci peuvent correspondre à deux normes différentes : PDS ou Nubus. Cette dernière, issue des stations de travail (NeXT l'a également adoptée), et destinée exclusivement aux machines haut de gamme est indispensable pour connecter, par exemple, des cartes vidéo professionnelles ou des interfaces SCSI haut débit. Son analogue dans le monde PC serait le norme EISA. Quant au port PDS, disponible à partir du Mac LC, il s'agit de la version Apple du "local bus". Cette technologie qui offre un accès direct au processeur, autorise la connexion de cartes accélératrices ou de mémoire cache. Attention cependant, le port PDS n'est pas standard puisqu'il dépend directement du processeur de la machine et une carte pour LC ne conviendra pas à un Quadra. Les utilisateurs d'ordinateurs ne disposant que du port PDS, pourront aussi y connecter des cartes vidéo spécifiques.

L'ère du 68030

Avec l'avènement de la nouvelle gamme, Apple enterre définitivement le bon vieux Motorola 68000 et choisit comme processeur d'entrée de gamme le 68030, véritable 32 bits, équipé de mémoire cache. Cependant, les modèles les plus abordables n'utiliseront pas toute la puissance de ce processeur. En effet, pour des raisons de coûts de fabrication, Apple utilise un bus externe de 16 bits et de ce fait, le 68030 redevient un 16/32 bits, profitant tout de même d'une architecture bien plus récente que celle du 68000. Le même procédé existe dans le monde PC avec le microprocesseur 386sx, bien plus rapide que son

OSH mes ?

ancêtre le 286. Apparemment, Apple n'aurait choisi de conserver cette solution technique que pour le Macintosh Classic Couleur car la nouveau LC est, lui, un vrai 32 bits comme tous les MacII. De plus, presque tous les Macs peuvent être équipés d'un coprocesseur arithmétique 68882 (en série ou en option selon les modèles). A partir des Mac Centris, le milieu de la gamme comme le nom le laisse deviner, jusqu'aux Quadras, le cœur de la machine devient le 68040, véritable bête de course qui intègre le coprocesseur arithmétique (sauf sur la Centris 810). Ce processeur est deux à trois fois plus rapide qu'un couple 68030/68882 à même fréquence.

Fort en graphisme

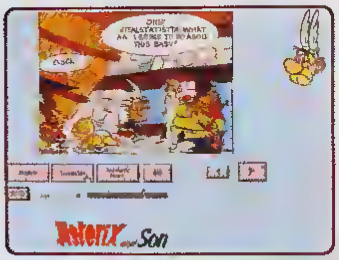
Depuis l'origine, le Macintosh est synonyme d'affichage graphique. Celui-ci est géré d'une manière assez particulière. En effet, il n'existe pas comme dans le monde PC ou Amiga, plusieurs résolutions possibles pour un même écran, mais une seule, celle qui correspond à une définition d'à peu près 72 points par pouce. On obtient ainsi 512x342 sur le 9 pouces des Classics, 640x480 pour les moniteurs 14 pouces, 832x624 pour le 16 pouces et ainsi de suite. En revanche, le nombre de couleurs peut varier librement et ne dépend que de la quantité de mémoire vidéo disponible. S'il y a quelques années la palette standard comportait 256 couleurs, désormais tous les nouveaux Macs peuvent utiliser 32768 nuances sur les moniteurs 14 pouces. Les couleurs sont à choisir parmi les quelques seize millions disponibles. Avant l'avènement de l'Amiga 1200, les Macintoshs étaient les seuls ordinateurs possédant en série une telle palette. Pour aller au delà et tâter du superbe mode 24 bits (16 millions parmi 16 millions), il faudra acquérir une carte graphique spécifique (sauf sur les Quadra 700 et 950).

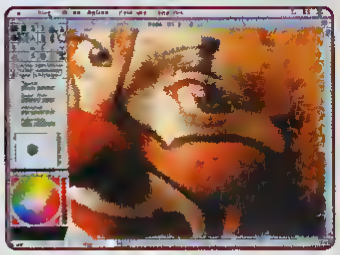
Très doué pour le son

Sur Macintosh, il existe trois modes de synthèse sonore. Le premier, hérité de l'époque lointaine où la mémoire était hors de prix, ne peut gérer que des bips de tonalité et de volume réglables. Le deuxième, plus évolué, produit quatre voies de sons d'enveloppe (un peu comme l'ancêtre C64). Le dernier mode, le plus utilisé actuellement est identique à celui de l'Amiga à un détail près. Il restitue un son digitalisé sur 8 bits, en mono ou en stéréo, jusqu'à une fréquence de 64KHz. Le détail concerne le nombre de voies qui n'est imposé que par la puissance du processeur. Ainsi, sur un Mac LC, vous pouvez utiliser sans aucun problème quatre canaux et, sur un Quadra, plusieurs dizaines. Pour vous donner une idée, il existe déjà plusieurs "Players" de modules Soundtracker en provenance de l'Amiga et la qualité sonore est tout aussi excellente que sur la machine de Commodore voire même meilleure sur les Macs puissants car le souffle produit par le codage 8 bits peut être supprimé algorithmiquement. Il faut également noter que tous les Macs sortis depuis deux ans disposent d'un digitaliseur sonore intégré et d'un micro qui devraient servir lorsque "Casper", le logiciel système de reconnaissance vocale, sera disponible.

Un monde à part

S'il est bien un domaine où le Macintosh règne en maître absolu, c'est bien celui de l'interface graphique et de l'ergonomie. Bien sûr, Windows 3 rend le PC plus convivial qu'auparavant mais le Macintosh reste tout de même la référence de base, le modèle. Il n'est nullement nécessaire de connaître quoique ce soit à l'informatique pour se servir d'un Mac. Son utilisation est (presque) aussi simple que celle du téléviseur ou de la chaîne hi-fi. Manipuler des fichiers ne nécessite pas un programme spécialisé comme la gestionnaire de fichier de Windows 3. Il ne faut pas penser pour autant que le Macintosh est un système rigide, que l'on ne peut modifier ou "bidouiller". Ces possibilités sont simplement ignorées du grand public, mais de nombreux programmes du D.P. permettent d'y avoir accès (certains proviennent même d'Apple directement). Enfin, contrairement aux Amiga et autres Atari, le Mac dispose d'une bibliothèque de programmes professionnels et semi-pro au moins comparable à celle de Windows. La preuve, la plupart des logiciels phare du monde Mac sont attendus avec impatience sur PC sous Windows 3.





La gamme Macintosh bénéficie également d'un nombre important d'excellents logiciels éducatifs, de graphisme, musique et même de produits encyclopédiques, sur CD-Rom parfois !

Un système ouvert

Ne pouvant continuer d'ignorer le monde PC comme ce fut le cas pendant de longues années, Apple a multiplié les passerelles en direction de MS-DOS mais aussi de l'ancêtre Apple II. Ainsi, les lecteurs de disquettes peuvent lire et écrire les formats suivants : Mac (800ko et 1,4Mo), Apple II ProDos et MS-DOS ou OS2 (720ko et 1,4Mo). Un utilitaire permet même aux disquettes PC de se comporter comme des disquettes Mac : un double clic sur son icône lancera automatiquement l'application adéquate exactement comme s'il s'agissait d'un fichier Mac.
Il est même possible de faire fonctionner directement des programmes PC sur le Mac grâce à l'utilisation d'un émulateur. Même si celui-ci nécessite un Mac puissant, il est très amusant d'avoir sur l'écran d'un Macintosh, dans une fenêtre et fonctionnant en multitâche, Windows 3. Pour les nostalgiques, signalons également l'existence d'un émulateur hardware d'Apple II pour les Macs LC.

	COMPACTS			MODULAIRES							
	Classic	Classic II	Classic Coul.	LC	LCII	MacIIsi	MacIIci	MacIIvi	MacIIvx	Centris 610	Centris 650
Processeur	68000	68030	68030	68020	68030	68030	68030	68030	68030	68LC040	68040
Fréquence	8Mhz	16Mhz	16Mhz	16Mhz	16Mhz	20Mhz	25Mhz	16Mhz	32Mhz	20Mhz	25Mhz
Coprocesseur	non	option	option	option	option	option	oui	oui	oui	option	intégré
Bus de Données	16 bits	16 bits	16 bits	16 bits	16 bits	32 bits	32 bits	32 bits	32 bits	32 bits	32 bits
Ram(Min/Max)	2/4Mo	4/10Mo	4/10Mo	4/10Mo	4/10Mo	3/65Mo	4/126Mo	4/68Mo	4/68Mo	4/68Mo	4/132Mo
Disque Dur	40Mo	40Mo	40Mo	40Mo	40Mo	40Mo	40Mo	40Mo	40Mo	60Mo	80Mo
Résolution maximale	512*342	512*342	512*384	640*480	640*480	640*480	640*480	640*480	640*480	832*624	832*624
	Monochrome	Monochrome	Couleur	Couleur	Couleur	Couleur	Couleur	Couleur	Couleur	Couleur	Couleur
Slot	non	PDS	PDS	PDS	PDS	PDS ou Nubus	PDS+3 Nubus	PDS+3 Nubus	PDS+3 Nubus	PDS ou Nubus	PDS+3 Nubus
Entrée Son	non	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui
Remarquee								Livré avec lecteur de CD-Rom	Mémoire Cache		

Pour s'y retrouver dans la galaxie Macintosh, voici les caractéristiques techniques des machines les plus récentes. Les Macintoshs Performa de la catégorie "Grand Public" être vendus en grande surface. La colonne "disque dur" correspond à la capacité minimale, d'autres disques de capacité supérieures sont généralement proposés. Les portables

Faut pas être pomme, le Mac c'est cool, mais ça reste quand même très cher pour une machine de jeu. Alors, si vos parents en ont un, y'a pas d'lézard, squatez-le ! Par contre, si vous vous foutez des applications graphiques ou musicales, mieux vaut prendre un PC. Y'a beaucoup plus de jeux et c'est bien moins cher. Enfin, si vous voulez quand même un Mac, jetez un coup d'œil aux occases, y'a des affaires à faire !

Et pour jouer ?

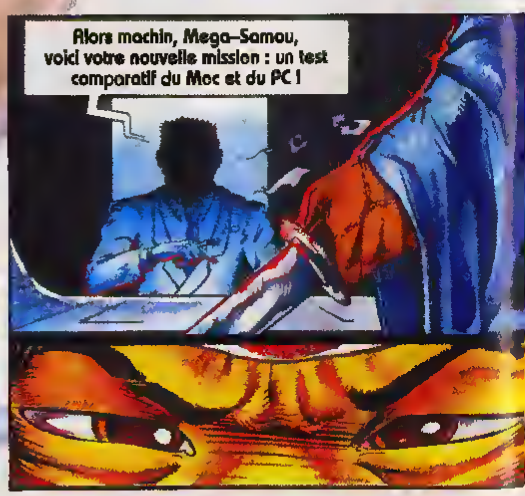
Après l'énoncé de toutes ses caractéristiques techniques alléchantes, on est en droit de penser que le Mac est la machine idéale pour le jeu. Ceci est très vrai pour certaines catégories mais beaucoup moins pour d'autres. Ainsi, le domaine le plus fourni est sans conteste celui des jeux de réflexion qui bénéficie de l'excellent affichage graphique et de l'interface très agréable du Mac. En revanche, pour les jeux d'action, la situation est plus floue. D'un coté, les simulateurs de vol et les autres programmes utilisant la 3D sont très réalistes et fluides. D'un autre coté, les jeux d'arcade purs et plus particulièrement les jeux avec scrolling sont très décevants dans leur ensemble. Ceci n'est pas particulièrement dû aux programmeurs mais à la conception même de la machine. Pour fixer les idées, un Mac est comme un PC qui ne fonctionnerait qu'en mode SVGA. En conséquence, la place mémoire occupée par l'affichage est quatre fois plus importante que celle du mode VGA et huit fois plus que celle du mode Amiga utilisé pour les jeux. Déjà, animer cette image prend, bien évidemment, quatre fois plus de temps que sur un PC VGA mais de plus cela interdit l'utilisation de l'alternance des pages graphiques. Or cette technique est très utilisée pour les jeux d'arcade : pendant qu'une image est affichée, les modifications sont effectuées sur la deuxième page, puis les deux pages sont échangées, ce qui se fait de manière quasi-instantanée. De ce fait, seuls les Macs haut de gamme disposeront de la puissance nécessaire pour effectuer toutes les modifications suffisamment rapidement pour qu'aucun effet de scintillement ne soit perceptible à l'œil. Ce problème n'existe plus dès que l'action du jeu est plus calme. Ainsi, Prince Of Persia est absolument superbe sur Mac, c'est probablement la plus belle version, toutes machines confondues. C'est également le cas pour Lemmings si on oublie le scrolling.

Quel type de jeux ?

Comme vous pouvez vous en rendre compte en consultant l'encadré sur les "indispensables", les jeux Macintosh sont de trois types. Les jeux convertis à la hâte du PC et qui ne profitent pas de la finesse de l'écran Mac (la taille de la fenêtre reste de 320x200), les jeux bien adaptés et dont les graphismes ont été refaits (ou qui utilisent une représentation vectorielle) et enfin les jeux développés d'abord sur Mac. Il ne faut cependant pas jeter la pierre aux logiciels qui reprennent directement les graphismes du mode VGA. Des images au mode Macintosh occuperaient quatre fois plus de place et par exemple le superbe Indiana Jones IV enflerait jusqu'à ... 42Mo soit plus que la capacité des disques durs livrés avec les machines d'entrée de gamme.

Alors : Mac ou pas Mac ?

Le Macintosh se trouve de nos jours dans la position des PC il y a de cela deux ans. La machine offre d'excellentes capacités graphiques. L'aspect sonore n'est pas en reste et la puissance de calcul est largement suffisante seul pour les jeux d'action pure. Les éditeurs commencent à s'intéresser à cette machine, et les logiciels arrivent de plus en plus. Si vous voulez acquérir un ordinateur pas seulement pour jouer, alors le Mac est une alternative plus que raisonnable surtout depuis que le prix des machines d'Apple est littéralement en chute libre. La Rolls-Royce au prix d'une Renault, pourquoi s'en priver ?



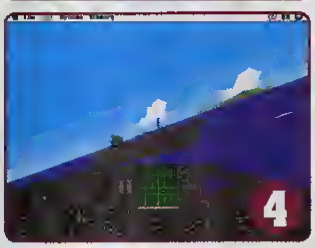
La nouveauté d'Apple le Duo ou comment transformer votre portable en micro de bureau.

Quadra 700	Quadra 800	Quadra 950
68040	68040	68040
25Mhz	33Mhz	33Mhz
intégré	intégré	intégré
32 bits	32 bits	32 bits
4/68Mo	4/136Mo	4/256Mo
80Mo	230Mo	80Mo
1152*870	1152*870	1152*870
Couleur	Couleur	Couleur
PDS+2	PDS+3	PDS+5
Nubus	Nubus	Nubus
oui	oui	oui

GRAND PUBLIC

Performa 200	Performa 400	Performa 600
68030	68030	68030
16Mhz	16Mhz	32Mhz
option	option	oui
16 bits	16 bits	32 bits
4/10Mo	4/10Mo	4/68Mo
40Mo	40Mo	40Mo
512*342	640*400	640*480
Monochrome	Couleur	Couleur
PDS	PDS	PDS +3
		Nubus
oui	oui	oui
Identique au	Identique	En fait un
Classic II	au LC II	IIvx sans
		mémoire cache

sont en fait des ensembles Macintoshs avec logiciels pré-installés sur le disque dur destinés à ne figurent pas dans ce tableau... ce ne sont pas les meilleures machines pour jouer !



1) Cogito d'Atréïd Concept est un superbe jeu de réflexion
2) Tristan, la référence en matière de flipper...
3) Indiana Jones & The Fate Of Atlantis est très proche de la version PC.
4 et 5) Hellcats est un simulateur de combat très bien fait.
6) PGA Tour Golf vous permet de jouer sur les greens les plus célèbres.

LES JEUX INDISPENSABLES SUR MACINTOSH...
Vous trouverez ci-dessous quelques uns des plus beaux jeux existants actuellement pour le Macintosh, c'est à dire qui peuvent utiliser 256 couleurs.

AVENTURE
- *Heart of China (Dynamix)*
- *Indiana Jones and the Fate Of Atlantis (Lucasfilm)*
- *King Quest 5 (Sierra)*
- *Leisure Suit Larry 1 (Sierra)*
- *Leisure Suit Larry 5 (Sierra)*
- *Rise of the Dragon (Dynamix)*
- *Secret of Monkey Island (Lucasfilm)*
- *Sherlock Holmes Consulting Detective (Icom, CD)*
- *SpaceShip Warlock (Reactor, CD)*
- *Space Quest 4 (Sierra)*
- *Willy Beamish (Dynamix)*

SIMULATION
- *Civilization (Microprose)*
- *Flight Simulator 4 (Microsoft)*
- *Hellcats over the Pacific (Parsoft)*
- *PGA Tour Golf (Electronic Arts)*
- *Tristan (Am Tex)*

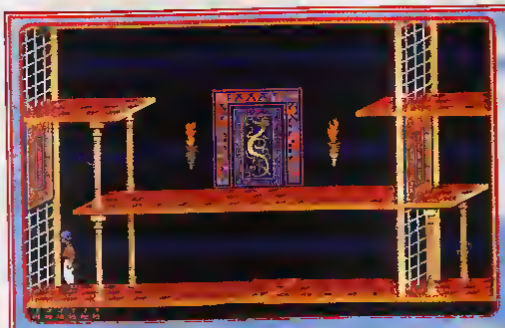
REFLEXION
- *Cogito (Atreid)*
- *Ishido (Accolade)*
- *Lemmings (Psygnosis)*
- *Shangai 1 et 2 (Activision)*
- *Stratego (Accolade)*
- *Swap (Microids)*
- *Tesserae(Inline Design)*
- *The Tinies (Atreid)*

ARCADE
- *Another World (Interplay)*
- *Prince of Persia (Broderbund)*
- *Spectre (Velocity)*

Voici quelques jeux intéressants qui tournent avec écran monochrome ou en affichage 16 couleurs.

SIMULATION
- *Grand Prix Circuit (Accolade)*
- *Sim Ants (Maxis)*
- *Sim City (Maxis)*
- *Sim Earth (Maxis)*
- *Sim Life (Maxis)*
- *Vette (Spectrum Holobyte)*

ARCADE
- *Armor Alley (Three-Sixty)*

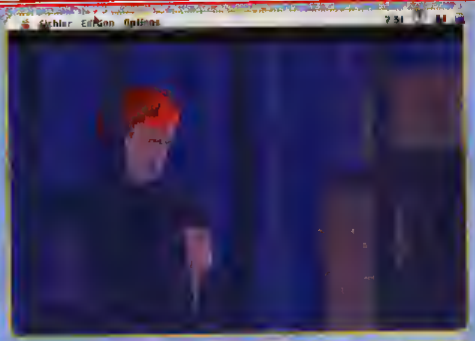


PRINCE OF PERSIA

C'est l'un des jeux les plus connus sur ordinateurs et consoles. Vous y jouez le rôle d'un prince qui doit trouver son chemin parmi de nombreux niveaux, tout en affrontant des ennemis non moins nombreux. Très prenant, le jeu est surtout remarquable par ses animations dignes d'un dessin animé.
Une des meilleures adaptation sur Macintosh, avec des graphismes d'une finesse étonnante et des sons qui vous plongent dans l'ambiance du jeu !

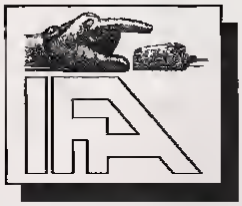
LEMMINGS

Voilà peut-être le programme le plus original de ses 10 dernières années. Vous devez aider des hordes de lemmings, petits rongeurs débiles, à éviter les nombreux pièges de chaque niveau. Le jeu le plus prenant du moment, et aussi le plus drôle !



ANOTHER WORLD

Adapté du hit français de Delphine Software, ce jeu d'action ressemble plus à un dessin animé interactif qu'à un jeu vidéo ! Une réalisation exceptionnelle et un intérêt qui n'est plus à démontrer...



La meilleure sélection de logiciels du

Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOOITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 143
PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.

DISUQUETTE ST 318
OPUS . un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC ; éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE . un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUQUB : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé.. Compatible Néochrome et en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1000 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE . adaptation du jeu de société de même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte

DISQUETTE AM 455
DR MARIO . un nouveau clône de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'en on présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM . un bon jeu de réflexion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS . un clône de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II . voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIX . ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possédez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 . un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix.. Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REF92 . un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL . un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA . gestion de vos rendez vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY . un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
OESBOOK . logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO . l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou cineux, votre commerce de location de cassettes vidéo Entièrement en Français

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA . une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 006
Compilation de 8 logiciels entièrement en Français. Vous y trouverez jeux, éducatifs et utilitaires divers.

DISQUETTE MAC 025
OXYD . un excellent jeu de réflexion et de stratégie à posséder absolument. En Français.

DISQUETTE MAC 026
FORM IT v1.3 . vet utilitaire vous permettra de créer des formulaires tels que factures, certificats, bons de commande et bordereaux de tous types.

DISQUETTE MAC 027
THE SCRABBLEUR v1.1 : une excellente adaptation du célèbre jeu de Scrabble, à posséder de toute urgence. Entièrement en Français

Avis aux programmeurs.

Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, ou encore un éducatif et cherchez un bon moyen de distribution IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manières. Soit en Shareware, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rubans imprimante
Star NL10... ..... 25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit

Lecteur interne Atari	540 Frs
Lecteur externe Atari	570 Frs
Lecteur externe Atari 3,25"	550 Frs
Extension 512Ko Atari STF	510 Frs
Lecteur interne Amiga	560 Frs
Lecteur externe Amiga	580 Frs
Extension 512Ko A500	280 Frs
Extension 512Ko A500 horloge	320 Frs
Extension 1,5Mo A500 horloge	890 Frs
Extension 1Mo A500+	500 Frs
Extension 1Mo A600	500 Frs
Souris Atari/Amiga/PC	200 Frs
Filtre écran 14"	160 Frs
Support écran pivotant	220 Frs
Boîte rangement 50 x 3,5"	60 Frs
Scanner Amiga/Atari	1290 Frs
Scanner PC Dexxa	990 Frs
Imprim. jet d'encre Printjet	1239 Frs
Kit de nettoyage pour souris	50 Frs
Disquette de nettoyage	30 Frs
Hardcopieur Solo Atari	299 Frs
Harcopieur Turbo Blitz Atari	230 Frs
Filtre écran 14" Nylon	160 Frs
Filtre écran 14" Verre	400 Frs
Support écran 12"	180 Frs
Support écran 14"	220 Frs
Tapis de souris	40 Frs
Ultimate Ripper	299 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11)

Je commande les disquettes suivantes :

.....

.....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce
Macintosh 40 Frs pièce Amiga : 25 Frs pièce
5 disquettes commandées = la 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir : GEN4 AVR 92
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour . O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 36D GRATICIEL . O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le cible de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom ..... Prénom .....
Rue .....
Code Postal ..... Ville .....

CONCOURS

GRAND CONCOURS LEMMINGS 2

"DESSINE MOI UN LEMMINGS"

Tel est le nom de ce grand concours qui vous permettra peut-être de remporter un des supers lots proposés par Psygnosis et Génération 4.

Pour participer, c'est bien simple, vous prenez une belle feuille de papier, tous vos crayons de couleur, et vous dessinez un Lemmings... Les dessins les plus beaux et les plus drôles seront confrontés à un jury impitoyable qui décidera des vainqueurs.

Envoyez vos Lemmings à :
Génération 4
"Dessine-moi un Lemmings"
19, rue H.Moreau - 75018 Paris

DES SUPERS PRIX À GAGNER :

1er Prix : le dessin du vainqueur sera publié sur le calendrier 1994 de Psygnosis ! Il remportera également un week-end à Liverpool pour 2 personnes, tous frais payés...

2ème-4ème Prix : une version dédicacée de Lemmings 2 pour Amiga, PC ou ST et un abonnement d'un an à Génération 4.

5ème-12ème Prix : une version dédicacée de Lemmings 2 pour Amiga, PC ou ST.

13ème-50ème Prix : un badge Lemmings 2.

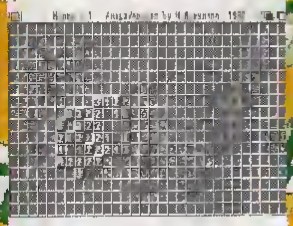
AMIGA
Domaine Public & Shareware

A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

AM 550

AMines 1.1 - Une adaptation du fameux jeu du demineur. Ouvre une fenetre



contenant une grille de 30 * 16 cases ou sont placées aléatoirement 99 mines que vous devez detecter. Très simple, et très passionnant a l'image de Tetris - AMines.dex

Aniso - Un petit puzzle pour le Workbench. Une petite fenetre contenant une grille de 3 * 3 cases est remplie de chiffres, une grille identique placée en-dessous est vide, et vous devez former l'image d'origine en cliquant sur les cases. Les sources du jeu sont fournies. Aniso.dex

PointToPoint 1.1 - Jeu de plateau pour 2 joueurs. Chacun joue à tour de role et

doit entourer les pions de l'adversaire. PtToPt.dex

ThinkAMania 2.9 - Un jeu de reflexion

du même genre que "Concentration". Think.dex

AM551

JoeyDemo - Version de démonstration d'un jeu de Sokoban contenant les 5 premiers niveaux des 60 de la version

enregistrée. Extrêmement bien realisé, les musiques sont particulièrement soignées. - JoeyDemo.dex

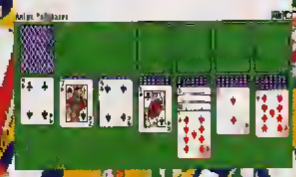
Solitaire 1.9 - Jeu de solitaire avec de nombreuses options telles que le retour-en-arrière, la redefinition des couleurs. - SolitR1.dex

AM552

PacMan 1.1A - Un PacMan, oui, mais pas n'importe lequel. Les graphismes sont en effet très soignés et le jeu est extrêmement bien réalisé (en assembleur). Comprend 20 niveaux, 5 niveaux bonus. L'écran est en PAL, le

controle se fait au choix a la souris, au joystick ou au clavier. - PacMan.dex

Octothello - Une variante du jeu d'Othello, vous jouerez ici sur un



plateau octogonal. Toutes les variations sur ce thème sont possibles, par exemple, le plateau peut être redimensionné, les bordures modifiées. Un mode jouer pour perdre est aussi disponible. - Octothel.dex

LittleBoulder 1.0 - Un clone de Boulder Dash comprenant 8 niveaux. Le but du

jeu est de trouver des diamant dans une mine tout en évitant les ennemis. Boulder.dex

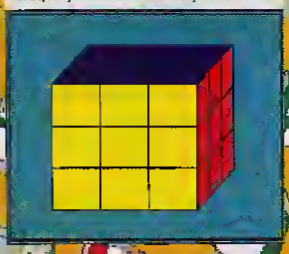
Solitaire - Une autre version du solitaire. Comprend de nombreuses options

telles que : 6 plateaux différents, des règles ajustables, une horloge, un retour-en-arriere et beaucoup d'autres encore. - SolitR2.dex

AM553

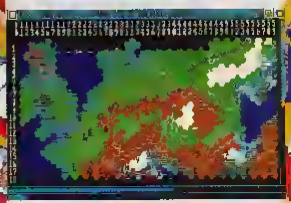
Adventure 1.10 - La dernière version de "The Colossal Cave Adventure". Ceci est un jeu d'aventure mythique, un des tous premiers jeux d'aventures textuels, entièrement en Anglais. Les nostalgiques seront ravis. - Colossal.dex

Cube - Il y a une dizaine d'années, lorsque j'étais au CES, il y avait deux



categories de gens : ceux qui savaient resoudre un Rubik's Cube et les autres (dont je faisais partie !). Grace a ce programme, je fais desormais partie de la première categorie. En effet, Cube propose de resoudre n'importe quelle configuration de Rubik's Cube dans un nombre minimal de coups. Le tout est représenté à l'écran par un cube en 3D qui présente les solutions. Très interessant. - Cube.dex

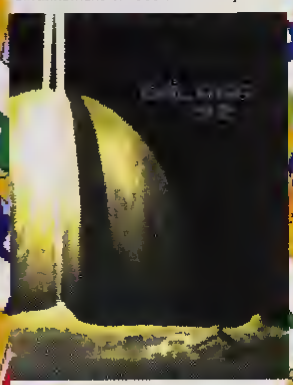
EternalRome 1.1 - Un jeu de stratégie se déroulant à l'époque de l'empire romain



Controle entièrement à la souris, les dimensions de l'écran sont redéfinissables (l'overscan et l'interlace sont supportés). Ce jeu vous permettra de beaucoup apprendre sur l'histoire de cet epoque et peut se jouer à plusieurs. - Eternal.dex

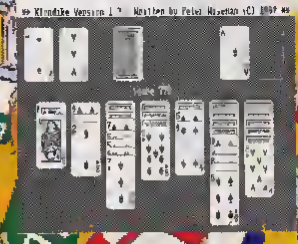
AM554

Galaga 1.4 - Un shoot'em-up extrêmement bien programmé, certainement un des meilleurs jeu DP



qu'il m'ait été donné de voir. Comporte plus de 300 animations en 16 couleurs, le jeu est très rapide et très attrayant. Reellement digne d'etre commercialisé. - Galaga.dex

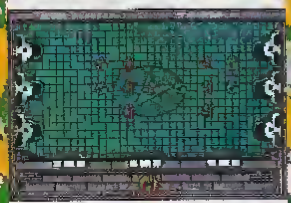
Klondike 1.1c - Un nouveau jeu de



réussite bien réalisé. Les amateurs du genre seront comblés. - Klondike dex

AM555

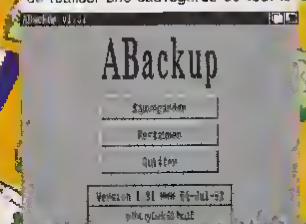
LastRefuge - Un shoot'em up ressemblant dans son principe à 'Space



Invaders' mais présentant de nombreuses variations. Programme en assembleur, les actions sont très fluides. Les graphismes ne sont pas en reste. Le jeu ne se limite pas au banal 'Space Invaders' mais comporte des niveaux originaux. A ne pas manquer. - Refuge dex

AM556

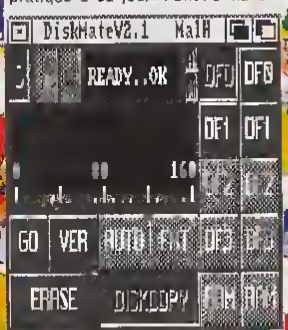
ABackup 1.31 - Utilitaire destiné aux possesseurs d'un disque-dur. Permet de réaliser une sauvegarde de tout le



disque ou d'une partie de celui-ci sur disquettes standardes ou haute-densité. Possède une très bonne interface et est entièrement en français ce qui est rare. - ABackup dex

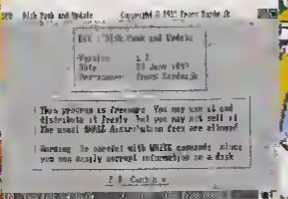
DirWork 1.51 - La dernière version d'un des meilleurs gestionnaires de fichiers du Domaine Public. Entièrement configurable par un éditeur externe, dispose de très nombreuses options. A posséder impérativement. - Dirwork dex

DiskMate 2.1 - EXCELLENT copieur de disquettes, certainement le plus pratique à ce jour. Fonctionne en



multitâches, permet de copier, formater, effacer, vérifier et installer des disquettes. - DiskMate dex

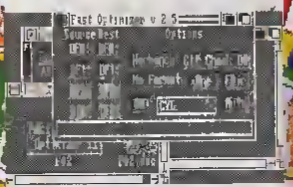
DPU 1.2 - Editeur et moniteur de disquettes. Permet par exemple d'entrer des codes pour les vies infinies dans les



jeux, ou de franciser un utilitaire. Donne des informations sur les devices, le bitmap du disk, vérifie la disquette, autorise la modification de "Filing System" et les "rigid disk blocks". En bref très performant. - DPU dex

FO 1.3 - Optimise une disquette de façon à rendre la lecture du directory et des fichiers plus rapide. Permet aussi une optimisation destinée au Workbench pour accélérer l'affichage des icônes. Nécessite 1 Mo de mémoire pour fonctionner. - FO dex

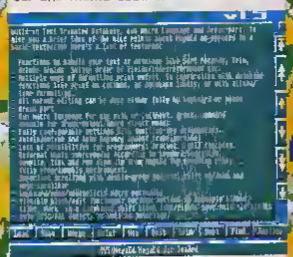
FO2 2.5 - Une version améliorée de FO, avec une interface graphique gérée à la



souris. Nécessite 1.5 Mo de mémoire, les sources sont incluses. - FO2 dex

AM557

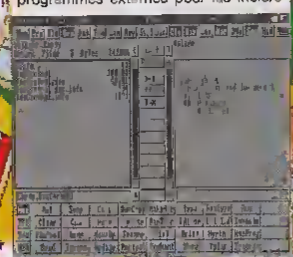
MegaD 2.00 - Gestionnaire de fichiers permettant le multi-fenêtrage autorisant ainsi la copie depuis plusieurs sources sur une même destination, ou l'inverse



De nombreuses options des divers Kickstarts sont supportées (fontes modifiables, type d'écrans sélectionnable, 'application xxx' Inclus un tutorial de 126 pages et un guide de 47 pages. 72 commandes sont redéfinissables par l'utilisateur. - MegaD dex

AM558

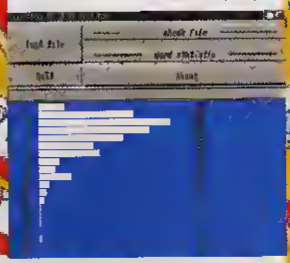
DosControl 3.1 - Un gestionnaire de fichiers dans la veine de Dirwork ou de Diskmaster. Comporte de nombreuses options et permet d'utiliser des programmes externes pour les inclure



dans ce logiciel. - DosCtrl dex

MegaEd 1.5 - Editeur de texte très puissant. Permet de créer une base de données, possède de nombreuses fonctions de gestion de l'impression, permet de définir des macro-instructions, contrôlable par un port Arexx... Dispose de nombreuses options pour les programmeurs et s'interface facilement avec n'importe quel compilateur et pour n'importe quel langage de programmation. - MegaEd dex

Statistics 1.26 - Donne des statistiques sur des fichiers texte. Indique par



exemple la fréquence d'une lettre, d'un mot, la longueur moyenne des mots et beaucoup d'autres choses encore. Statisti dex

AM559

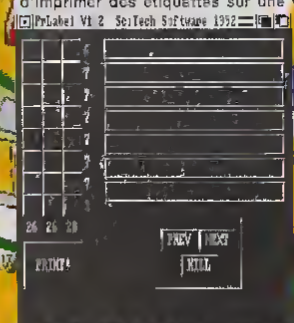
APrf 1.30 - Utilitaire d'impression en français très bien réalisé et comportant

de multiples fonctionnalités. Vous facilitera l'utilisation de votre imprimante. - Aprf dex

Keti 2.0 - Imprime des étiquettes pour des disquettes 3 pouces et demi sur une imprimante NecP6 et compatibles. - Keti dex

PrinterCTRL 1.00 - Interface d'impression permettant notamment d'envoyer des codes de commandes à une imprimante connectée au port parallèle. Prt_Ctrl dex

PrLabel 1.2 - Utilitaire permettant d'imprimer des étiquettes sur une



imprimante laser. Les sources sont fournies. - PrLabel dex

AM560

CanonBJC - Utilitaire destiné à l'impression de pages sur des imprimantes Canon BJC ou sur des imprimantes émulant le standard Canon Epson. Supporte les imprimantes 24 ou 48 aiguilles. Le driver n'est pas limité au 4096 couleurs simultanément affichés par l'Amiga et comporte de nombreux réglages pour grandement améliorer l'impression des pages colorées. CanonBJC dex

CanonStudio 1.2 - Imprime des images 256 ou 16Millions de couleurs au format IFF sur des imprimantes supportant un driver de type Canon. - CanonStd dex

AM561 - Nécessite Workbench 2.0

BackUP 3.5 - Utilitaire permettant de réaliser une sauvegarde de votre disque-dur. Comporte de nombreuses options telles que la compression des fichiers par une des méthodes les plus efficace à ce jour. Backup dex

DefTool - Permet de changer la fonction d'un icône très simplement, depuis le Workbench ou depuis le CLI. Deftool dex

FF 1.01 - Permet de localiser rapidement un fichier sur un disque. - FF dex

Format 1.00 - Remplace avantageusement la commande standard du Workbench et propose une interface très complète et beaucoup plus performante que celle de la commande d'origine. - Format dex

Hyper 1.0 - Affiche les documents créés à l'aide d'AmigaGuide

IconAuthor 1.0 - Un remplacement de l'éditeur d'icônes IconEdit2.0. Permet de transformer une images au format IFF en une icône. Une aide en ligne est fournie par l'intermédiaire d'Hyper

- Hypicon dex

MagIcon 1.0 - Transforme de faux icônes en de vrais icônes (le Show All) pour rendre ainsi les programmes correspondant icônifiables.

- MagIcon dex

MakeIcon - Permet de créer n'importe lequel des icônes par défaut du Workbench 2.0. Destiné au personnes travaillant principalement sous Shell et qui veulent produire facilement un travail executable par le Workbench.

- MakeIcon Dex

PatchOS 1.00 - Ajoute de nouvelles fonctions au Workbench 2.0. Permet par exemple d'afficher un caractère non présent sur le clavier par la frappe de son code ASCII sur le pavé numérique, à l'image de Turbo-Pascal sur PC. - PatchOS dex

AM562 - Nécessite Workbench 2.0

BootX 5.00 - Détecteur et éradicateur de virus. Très performant, permet de constituer une bibliothèque de Bootblocks pour automatiser la détection des virus de ce type. - BootX dex

Du 2.5 -Un tout petit utilitaire affichant la place occupées par un répertoires et par tous ses répertoires. Les sources sont incluses. - Du dex

HunkX 2.00 - Examine et affiche le contenu des hunks d'un éxécutable ou d'une librairie par exemple. - HunkX dex

MAssign 2.00 - Permet de faire des assignations multiples, très utile pour remplacer de nombreuses opérations répétitives. - MAssign dex

SFCoder 3.2 - Crypte et decrypte un fichier par un mot de passe. Interessant pour éviter les regards indiscrets sur votre carnet d'adresse par exemple. - SFCoder dex

AM563 - Nécessite Workbench 2.0

BCount 1.12 - Utilitaire permettant de compter les fichiers, repertoires, liens d'un disque. - BCount Dex

FoCo 1.2 - Permet de contrôler facilement le formatage d'une disquette. - FoCo dex

FRequest 1 5 – Utilitaire extrêmement pratique permettant de lancer un programme via un sélecteur de fichiers sans avoir à taper son nom au clavier. Très utile si on ne se rappelle plus de la syntaxe exacte de la commande ou de sa position sur le disque. - FRequest dex

iList 0 1 - Affiche le contenu de tous les écrans et de toutes les fenêtres présents à l'écran - iList dex

KCommodity 2 00 – La dernière version de ce MUST pour tous possesseur d'un Amiga disposant du Workbench 2 0. Dispose d'innombrables fonctions telles que activateur de fenêtre, affichage de l'heure dans de nombreux formats, alarme programmable, appui d'une touche pour fermer une fenêtre, économiseur d'écran, touches de fonctions redéfinissables, support d'Arexx. Vraiment indispensable - KCom dex

LoadLibrary 2 52 – Permet de choisir une librairie que l'on désire charger - LoadLib dex

ReOrg 2 31 - Optimiseur de disquette ET de disque dur très rapide et très performant. Les disquettes haute-densité sont supportées et l'optimisation d'un disque-dur est très performante - ReOrg dex

AM564 – Nécessite le Workbench 2 0

Deft 1 0 – Permet de changer l'outil par défaut des 'projet icons'. Parcourt le disque à la recherche de tous les icônes contenant un outil spécifié pour changer celui-ci par un autre. Peut se révéler très utile pour changer le nom de l'efficheur de texte associé à vos fichier textes, sans avoir à le faire manuellement. - Deft dex

FindIt 1.0 – Un équivalent des commandes Unix 'which' ou 'where' permettant de localiser un fichier sur un disque contenant de nombreux répertoires. Permet d'éviter les affres du CD à répétition - FindIt dex

MultiClock 1 17 - Horloge se logeant dans la barre de menus, permettant notamment l'emploi de sons digitalisés pour la sonnerie d'une alarme. - Clock dex

QMouse 2 20 - Accélérateur de souris comportant de nombreuses options telles que le 'click-to-front', l'arrêt de cliquetis des lecteurs vides, des ajouts aux possibilités des lignes de commandes..... Les sources en assembleur sont incluses - QMouse dex

AM567 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes1 dex

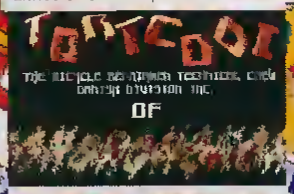
AM565

SpaceBalls/State of the Art – Une des plus fabuleuses démo jamais réalisée sur Amiga. Reprenant le principe d'animation inauguré par Another World, cette démo consiste en un clip de

techno digne de MTV. Les mots me manquent pour décrire les sensations que m'ont procuré cette merveille. A voir absolument. Attention, la version disponible actuellement ne fonctionne que sur des Amiga possédant 512 Ko de Chip et 512 Ko de Fast en $C00000 par exemple sur un Amiga 500 étendu à 1 Mo. Une version fonctionnant sur les autres modèles sera bientôt disponible. Renseignez-vous avant de la commander. Si vous possédez la configuration nécessaire n'hésitez pas à commander cette démo, vous ne serez pas déçus (j'ai bien du la regarder un vingtaine de fois le jour ou je l'ai reçue !!!) ! SpaceBal.dex

AM566

Anarchy/3D demo II - Cette démo est arrivée en seconde place au concours



organisé lors de la copy-party de l'année (la SpaceBalls ayant gagné ce concours !). Cette démo n'est pas aussi originale que la précédente mais propose des effets hallucinants qui montrent bien que l'Amiga devance le PC de quelques années lumières, contrairement à ce que certaines personnes malintentionnées laissent entendre. Très impressionnante, la musique (les amateurs de techno seront ravis) et les graphismes ne sont pas en reste. - Anarchy dex

AM568 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes2 dex

AM569 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes3 dex

AM570 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes4 dex

AM571 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes5 dex

AM572 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes6 dex

AM573 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes7 dex

AM574 - Fontes

25 polices de caractères de diverses tailles - Fontes8 dex

AMIGA PC ST

ATTENTION ! En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !

Référence	Titre ou description	Prix
	Frais de port	15 F
	Total	

Mars 93

Encerclez AMIGA, PC ou ST dépendemmant l'ordinateur que vous utilisez. S.V.P. Merci !

Bon de Commande

PC ATARI

Domaine Public & Shareware

PC879 C

MAJOR STRYKER v1 0 Ega, Vga, AdLib ou Sound Blaster, supporte un joystick
Apogée Softwares, ça vous dit quelque chose ? Hé bien oui, il est sorti, le dernier jeu d'Apogée s'appelle Major Stryker Alors ça c'est vraiment du Shoot'em up du Tac Tac Boum Boum si vous voulez !! Vous etes dans votre petit vaisseau spatial et ça défile il faut tuer tout ce qui bouge et vous récupérez des armes et des protections sur votre passage C'est comme Xerix (PC805C) parce que les paysages defilent et vous pouvez d'ailleurs vous cracher dans le paysage et un peu comme Galactix car c'est "vertical" c'est à dire que les méchants arrivent par en haut et par en bas comme il se doit Les graphismes 3D donnent une illusion de profondeur assez sympa Vous avez plusieurs niveaux et vous pouvez sauvegarder la partie en cours

PC880 C

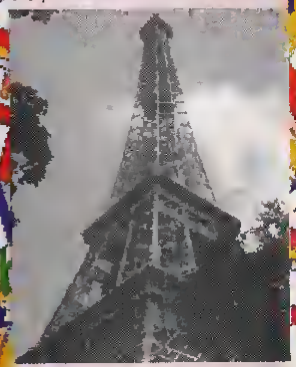
AMANDA BITETRIS Vga
Amanda mérite un chaleureux accueil de votre part C'est un programme français très bien fait et surtout très beau Les graphismes colorés peuvent être la fierte de leur auteur stephane MECARY Cette version d'Amanda n est en fait qu'une avant premiere d'un jeu simple dans le principe mais complexe dans la pratique Cette version comporte 6 niveaux et le jeu final 45 Vous avez un méchant monstre de l'espace maniaque du rayon laser celui-ci tire une salve qu'au bout d'un temps bien défini pour gagner le tableau il vous faudra orienter correctement des petits miroirs afin de dévier le rayon vers des diamants tous les diamants éliminés vous passez au niveau supérieur Tous les trois niveaux un code vous est donné afin de ne pas tout recommencer a chaque fois BITETRIS est en fait un jeu de tétris contre l ordinateur C est à dire que l'écran comporte deux jeux, un pour vous un pour le pecé Les étages que gagnent l un seront reportes sur l'autre et inversement la règle est simple et classique, les graphismes sont excellents ainsi que l'animation

ST839 D

GLOBE ST demo Tous modèles Couleur
Un éducatif permettant d'apprendre la géographie du monde Vous pourrez soit visualiser les cartes des continents que vous voulez apprendre vous intéresser plus particulièrement a un pays comme la France avec tous ses départements ou alors participer à un jeu sous forme de questionnaire Par exemple on pourra vous demander dans un QCM sur la France d indiquer le chef-lieux d un département Ce Programme est un SHAREWARE FRANCAIS parfaitement utilisable mais seulement certaines parties sont disponibles aupres de l auteur en s acquittant de la dette demandée - STGLOBE TOS
CALCUL ST Demo Tous modeles Couleur
Encore un éducatif du même auteur que GLOBE ST, pour reviser les tables de multiplication, faire du calcul mental avec des additions soustractions divisions Un bon éducatif pour vos enfants en Shareware et en Français STCALCUL TOS

ST848 G

IMAGES TARGA PARIS - Tous modèles - Couleur
Images TARGA 24 bits, d'une qualite exceptionnelle En effet vous aurez 3375 couleurs sur STf et 29791 sur STe ! Le programme pour les visualiser est 24BITS TOS Vous aurez ainsi droit à de splendides vues de Paris prises par une professionnelle : la Tour Eiffel le Sacré-Coeur etc



Pourquoi ne pas télécharger ? Mais oui c'est possible !

Tous les logiciels proposées ce mois -ci et naturellement aussi celles des mois précédents sont téléchargeables avec le Minitel

3615 GEN4

N'hésitez pas ! C'est la façon la plus rapide.
- Le logiciel Sapristi se trouve sur la disquette du magazine.
-Le cable pour télécharger coûte 95 F
Le kit complet comportant un cable et le logiciel Sapristi coûte 110 F port compris.

NOTRE ADRESSE	DISKIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon
NOS HORAIRES	Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00
LE TELEPHONE	(1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, **sauf le Samedi & le Lundi !** Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

Bon de Commande

Veuillez adresser votre commande à l'adresse suivante:

Nom ____ Prénom ____
Adresse ____
CP ____ Ville ____
Pays ____

Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐ Swift ☐

Le règlement est adressé à l'ordre de DISKIMAGE - 210 rue du Fg St Martin - 75010 Paris

Signez ici s'il vous plait : .....

Conditions de vente 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué

Les produits sont envoyes sous trois semaines Les cheques sont encaissés seulement lors de la livraison Si un produit est manquant la livraison sera effectuee pour ne pas tarder l envoi Les produits ne sont pas repris Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES

ATTENTION !

LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DE LA BOUTIQUE EST EN FRANCAIS LA QUASI TOTALITE DES PRODUITS DU DP N EST PAS TRADUITE

FUNWARE

PC ET COMP.
SOURIS + TAPIS + SUPPORT
240 F

AMIGA/ATARI
SCARRER
1099 F
SOURIS
129 F

DISQUETTES (BOITE DE 10)

3.5 HD	3.5 DF/DD
A L'UNITE	A L'UNITE
7.00 F la disquette	4.00 F la disquette
PAR 100	PAR 100
5.50 F la disquette	3.50 F la disquette

SPECIAL PROMO**

SKY MISSION (WINGS 2)* - SUPER NES	480 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL - SUPER NES	129 F

MEGADRIVE

SUCK SOCCER	250 F	SONIC 2*	330
F1 GRAND PRIX*	250 F	SUPER MONACO GP 2*	330
MICKEY MOUSE CASTLE*	250 F	SUPER SHINOBI*	290
OLYMPIC GOLD	350 F	ADAPTATEUR CART. JAP.	100
PREDATOR 2	330 F	MANETTE PRO 2	129
SONIC	250 F	MANETTE INFRAROUGE	430

AMIGA / ATARI

DERNIERE MINUTE AMIGA — BODY BLOWS 250 F

DERNIERE MINUTE ATARI — VROOM 2 - MULTI PLAYER 200 F

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/480F	DOODLEBUG	220F/220F	PERFECT GENERAL	325F/ -
4D SPORT DRIVING	290F/ -	DRAGON'S LAIR 3	290F/ -	PERFECT GEN. - DISK	300F/ -
A-TRAIN	290F/ -	DYNABLASTER	270F/270F	PINBALL FANTASIES	240F/ -
ASH BUCKS	280F/280F	F1 GRAND PRIX	280F/280F	PIRACY	310F/ -
AIRBUS A320	690F/350F	F19	270F/270F	POPULOUS 2	240F/240F
AQUATIC GAMES	240F/240F	FLASH BACK	240F/ -	REACH FOR THE SKIES	310F/310F
ARME FATALE	320F/320F	GOBLINS 2	260F/260F	RISKY WOODS	320F/320F
ASSASSIN	290F/ -	GREATEST	270F/270F	ROME AD 92	260F/ -
B-17	299F/ -	GUY SPY	290F/290F	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
BAT II	320F/320F	HARLEQUIN	220F/220F	SHADOW OF THE BEAST 3	220F/ -
BATTLE ISLE	270F/ -	HARRIER ASSAULT	320F/320F	SHORTGREY	230F/230F
BATTLE ISLE - DISK	199F/ -	HISTORY LINE	310F/ -	SIM CITY + POPULOUS	280F/280F
BC KID	240F/ -	HOOK - VF	220F/220F	SIM CITY DELUXE	290F/ -
BEST OF THE BEST	250F/ -	HUMANS	250F/ -	SLEEPWOLKER	230F/230F
BUNNY BRICKS	220F/220F	INDY 4 - VF	280F/ -	STREETFIGHTER 2	235F/235F
CAESAR	310F/310F	JIMMY WHITE SNOOKER	280F/280F	SUPER CAULDRON	240F/240F
CAMPAIGN	320F/320F	JOE & MAC	240F/ -	TRANSARTICA	260F/260F
CHAOS ENGINE	250F/ -	K.O.B.	290F/ -	TROOLERS	230F/ -
CIVILIZATION	290F/290F	LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -	VAHALLA	295F/ -
COOL WORLD	240F/240F	LEMMINGS 2	250F/250F	WAX WORKS	260F/ -
CRAZY CARS 3	260F/260F	LIONHEART	230F/ -	WEEN	240F/240F
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -	MACDONALD LAND	210F/210F	WING COMMANDER	290F/ -
D-DAY	320F/320F	MANAGER	280F/250F	WIZKID	230F/230F
DARKSEED - VF	310F/ -	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	WORLD CLASS RUGBY	230F/230F
DOMINIUM	290F/ -	NIGEL MANSELL	270F/270F	WWF 2	320F/320F
		NICKY BOOM 2	280F/250F	ZOOL	220F/ -

MANETTES

FAST WINNER TURBO 2	80F/80F
SPEEDKING AUTOFIRE	120F/190F
SPEEDKING ANALOGIQUE	160F/ -
TOPSTAR SV 127	280F/290F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	990F/850F
INTERNE 3.5	820F/800F

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans horloge	250F/ -
512 Ko avec horloge	290F/ -
1 Mo AMIGA 500+	660F/ -
1 Mo AMIGA 600	900F/ -
2 Mo AMIGA 1200	1030F/ -
3 Mo AMIGA 600	990F/ -
4 Mo AMIGA 600	1490F/ -
DELUXEPAINT 4	390F/ -
REAL 3D	900F/ -
VOLUME 40 PRO	1150F/ -
KING WORLD 5.5	430F/ -
MAXI PLAN 4	430F/ -
EXCELLENCE VERS. 3	540F/ -
EASY AMOS	470F/ -
AMOS - VF	350F/ -
AMOS PRO	700F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F	F15 STRIKE EAGLE 3	380F	REX NEBULAR	360F
A-TRAIN	340F	FALCON 3	390F	REACH FOR THE SKIES	340F
ACES OF THE PACIFIC	340F	FALCON 3 - DISK	215F	ROME AD 92	290F
ACES OF THE PACIFIC - DISK	230F	FLAMES OF FREEDOM	320F	SECRET WEAPONS	350F
AIRBUS A320	340F	GODS	320F	SERPENT ISLE	350F
ALONE IN THE DARK - VF	350F	GOBLINS 2	300F	SHADOW OF THE COMET	380F
ARME FATALE	250F	GREAT NAVAL BATTLE	300F	SHADOW SORCERER	280F
ASHES OF EMPIRE	330F	HARRIER JUMP JET	300F	SHERLOCK HOLMES	240F
ATAC	350F	HEIMDALL	360F	SHOOTGRST	260F
BATMAN RETURNS	310F	HISTORY LINE	340F	SIM CITY DE LUXE	280F
BATTLE ISLE	290F	INCA - VF	360F	SIM LIFE - VF	260F
BATTLE ISLE - DISK	200F	INCREDIBLE MACHINE	370F	SLEEPWOLKER	250F
BATTLE CHESS 4000	310F	INDY 4 - VF	330F	STRIKE COMMANDER	330F
CARRIERS AT WAR	310F	JIMMY WHITE SNOOKER	280F	STUNT ISLAND - VF	290F
CAMPAIGN	350F	KGM - VF	329F	STREETFIGHTER 2	280F
CAESAR	380F	KING QUEST 6 - VF	370F	SUPER CAULDRON	250F
CAR & DRIVER	310F	LAURA BOW 2 - VF	340F	TASK FORCE 1942	330F
CIVILIZATION - VF	331F	LEGACY	350F	TRANSARTICA	280F
COMMANCHE	350F	LEMMINGS 2	350F	TRISTAN	250F
CONTRAPTIONS	190F	LEGEND OF VALOUR - VF	320F	TROLLS	270F
CRAZY CARS 3	270F	LEGEND OF KYRANDIA - VF	290F	ULTIMA VII - VF	340F
CREEPERS	320F	LINKS 386	390F	ULTIMA VII - FORDE VIRTUE	200F
D-DAY	360F	MACDONALD LAND	215F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F
DARKLANDS	370F	MANAGER	270F	V FOR VICTORY 2 - NVGA	290F
DARKSEED - VF	350F	MANTIS	360F	VAHALLA	310F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	280F	MICROPROSE GOLF	329F	WAR HORSE - VF	290F
DOMINIUM	280F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F	WING COMMANDER 2 - VF	345F
DRAGON'S LAIR 3	280F	MONKEY ISLAND 2 - VF	360F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
DUNE 2	290F	NIGEL MANSELL	310F	WC2 - SPEECH PACK	170F
DUNGEON MASTER	390F	NICKY BOOM	280F	X-WING	380F
ETERNAM - VF	310F	PERFECT GENERAL	365F	XENOBOTS	320F
F1 GRAND PRIX	350F	PERFECT GENERAL- DISK	200F	ZOOL	290F

CD ROM

INCA	420F
KING QUEST 6	430F
LOOM	400F
SECRET WEAPONS + 4 DISKS	400F
WING COMMAN. 2 + ULTIMA UND.	490F
WING COMMAN. 3 DELUXE EDIT.	480F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
CARTE 2 PORTS OR 120	188F

GENI VIDEO BOX
Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1490F

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
SOUNDBLASTER 16 ASP	1990F
SOUNDBLASTER PRO 2	1690F
WAVE BLASTER	1690F
LECTEUR CD ROM + 1 JEU	2690F

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16.1) 40.47.89.72
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles * Cartouches japonaises ** Jusqu'à épuisement des stocks

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	ORD	TITRES	PRIX

FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*

TOTAL A REGLER

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE _____ N° CLIENT (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
Je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 38 F)

Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

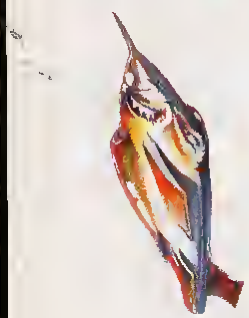
N° _____

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ AMIGA
☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ PC et COMPATIBLES ☐ XT ☐ AT ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA
☐ MEGADRIVE ☐ SUPER NES ☐ 1040 ☐ 520 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K

LE FALCON 030
L'Arlésienne d'Atari

Après notre dossier sur l'Amiga 1200 le mois dernier, nous ne pouvions passer à côté du nouvel Atari, présenté comme son grand rival, même si le peu de produits disponibles sur ces machines ne permet pas encore de faire un véritable comparatif !



Le look

Sous une carosserie de 520STF se dissimule un monstre de technique. Seule les touches grises et le petit logo Falcon permettent au novice de faire la différence entre cette nouvelle machine et ses arrières petit-fils à bout de souffle de la gamme ST. Sous l'ordinateur, les classiques prises souris et joystick, toujours assez peu accessibles !

Par contre, l'arrière de la bécane surprend avec un port SCSI, une entrée micro, une sortie casque, un port parallèle, une prise MIDI... Toute une panoplie de ports qui permettent de connecter CD Rom, enceintes, CD Kodak et autres extensions. Sur la gauche de la machine, deux autres prises permettent de brancher deux autres joysticks analogiques ou digitaux.

Disons pour résumer que le Falcon 030 reprend le vieil adage : l'habit ne fait pas le moine !

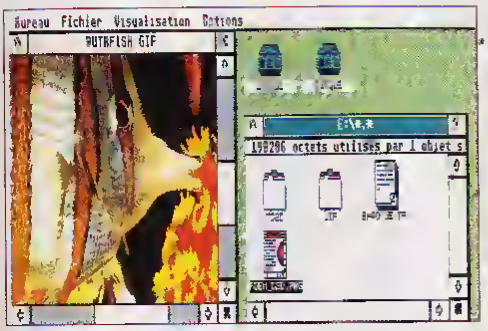
Les designers d'Atari ne se sont pas foulés, comme vous pouvez le constater ! En effet, le Falcon ressemble tout simplement à un ST qui serait tout juste plus gris ! Etonnant ! ! !

Le système d'exploitation

Au lancement, la machine testera automatiquement la mémoire, les disques durs... pour finalement vous présenter un écran ressemblant énormément au TOS de la gamme ST. Dans les menus déroulants en haut de l'écran, pas mal de nouvelles options vous permettront par exemple de modifier l'environnement sonore ou vidéo. Vous pourrez ainsi passer facilement dans un des divers mode vidéo proposés. Vous pourrez aussi créer vos répertoire, supprimer des fichiers, installer des applications ou des périphériques... Très bien étudié, cet environnement utilisateur sera très rapidement assimilé par les utilisateurs de ST, de nombreux points communs ayant survécus.

Le multitache

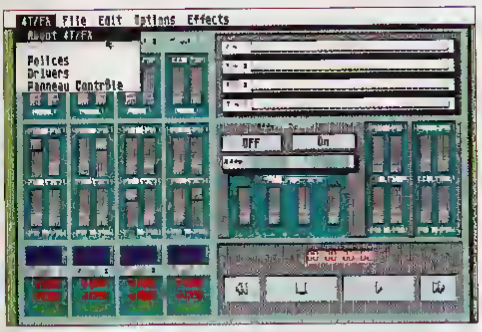
Le Falcon 030 possède en effet un système d'exploitation et une architecture autorisant des applications multitâches. Le DSP est en effet un processeur à part entière, avec ses propre mémoire (de taille très réduite) qui peut réaliser des tâches de fond et mêmes des programmes alors que le 68030 est occupé par une application plus importante. Vous pouvez par exemple lancer un



soft de musique gérée par le DSP en tâche de fond, puis travailler sur vos dessins, le DSP continuant de vous entourer d'une ambiance musicale merveilleuse ! Il faudra attendre quelques mois avant que les programmeurs ne s'habituent à l'utilisation du DSP en simultané avec le 68030.

Le son

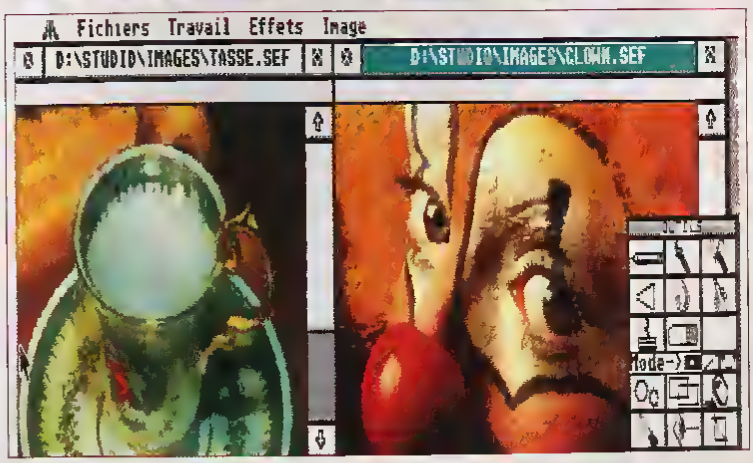
C'est sans aucun doute le point fort de la machine, tant du point de vue capacités que du point de vue traitement du signal midi en temps réel. Vous pourrez non seulement utiliser cette machine pour piloter les divers instruments MIDI en votre possession, mais aussi accéder à un procédé d'enregistrement

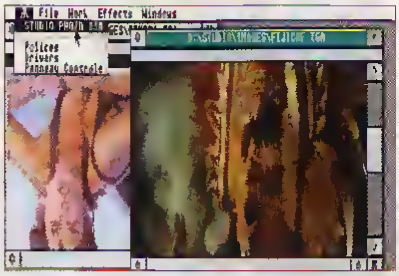


numérique de type "Direct To Disk", avec une fréquence maximale de 50 Khz, donc supérieure à la qualité sonore des CD audios. Avec 8 voix stéréos en simultané, les musiciens pourront ainsi transformer leur Falcon 030 en véritable magnétophone 8 pistes. A noter la présence d'un haut parleur intégré, d'un multiplexeur qui permet d'interconnecter le DSP avec le DMA, le connecteur d'Entrée/Sortie...

La vidéo

Supportent aussi bien les téléviseurs que les écrans couleurs Atari classiques et surtout les moniteurs VGA, SVGA et Multisynchrone, le Falcon 030 utilise aussi un mode True Color, soit 768 X 512 pixels en 65 536 couleurs !
C'est un autre élément qui impressionne d'emblée sur Falcon. Vous avez en effet acces à toute une gamme de résolutions différentes. Vous retrouverez ainsi les modes TIFF, TGA et même JPEG. Pour les amateurs de jeux, sachez qu'il est très facile de retrouver l'équivalent du mode VGA couleur (soit 320 X 200 pixels en 256 couleurs), mais aussi des modes supérieurs, sans pour autant être handicapé par les problèmes rencontrés avec les scrollings en mode VGA. Avec le Falcon, pas de problème puisque vous pourrez retrouver des scrollings de la qualité, voire





même supérieures à ceux présents sur les consoles 16 bits du moment, avec surtout une meilleure définition et plus de couleurs. Nous avons pu voir ainsi des scrollings du type mode7, avec en même temps des effets de rotation qui rendent ceux vus sur SNES complètement obsolètes !
Autre exemple frappant avec des animations vidéo du genre clip-vidéo sur lesquelles vous pouvez en temps réel zoomer, mixer et travailler les images et le son ! Vous pourrez aussi brancher votre camescope ou votre magnétoscope sur le Falcon 030 sans aucun problèmes, mais plus important, ce sont les images du CD Photo de Kodak que vous pourrez reprendre et utiliser ! La retouche photo à la portée de tous.

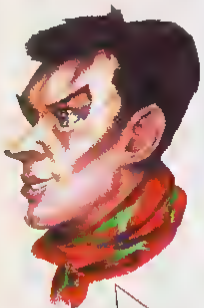
Pour moi, il est évident que la Falcon 030 est une superbe machine, puissante, idéalement développée pour les futures applications multimédias et offrant des capacités sonores, graphiques et évolutives vraiment incroyables. Il est par contre dommage qu'à ce jour, date de sortie de la machine, aucun jeu digne de ces performances ne soient disponibles et plus graves, annoncés. J'espère vivement que cette situation va rapidement trouver une solution !

Le marché

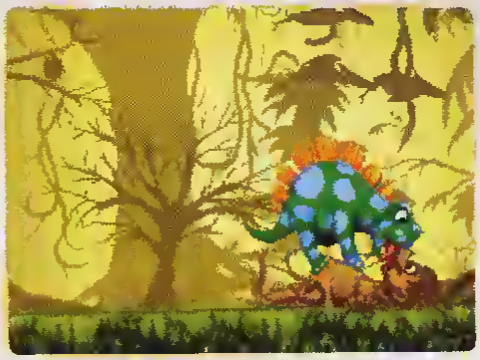
Durant les premiers mois de l'apparition du Falcon 030 en France, ce sont surtout les musiciens et les graphistes qui vont profiter pleinement de la puissance de cette machine. Des tonnes de développements sont en effet prévus, avec des outils graphiques, des séquenceurs midi, des échantillonneurs, des produits de reconnaissance de la parole, quelques outils vidéo pour faire soi-même ses montages vidéo... Les professionnels et les amateurs de musique, de DAO et de vidéo vont être séduits par les capacités de la machine. Vers la fin de l'année, Atari lancera véritablement sa machine sur le marché grand public avec des versions plus abordables.

Les jeux

Si la plupart des premiers jeux en développement sur la machine ne sont que des versions PC aux graphismes en 256 couleurs, avec des musiques et des sons exploitants au mieux la puissance sonore du Falcon 030, il faut savoir qu'il existe aussi quelques développements originaux sur cette machine. D'ailleurs, Atari a mis au point un joystick spécialement étudié, ressemblant pas mal à un joypad puisqu'il est composé de quatre boutons pour les directions, plus trois boutons A, B et C pour tirer et choisir quelques options, plus un bouton Start et un Select. L'originalité vient d'un clavier numérique intégré sur le joypad qui permet de choisir par exemple des armes ou certaines options sans passer par le clavier. Le joystick, assez encombrant, devrait ainsi permettre de donner pas mal d'options directement accessibles via la manette de jeu ! Dès maintenant, vous pouvez déjà trouver deux produits disponibles : Ishar et Transartica, tous deux réalisés par Silmarils. Ishar est un jeu de rôle dans lequel vous dirigerez un groupe d'aventuriers dans une histoire fantastique-médiévale dangereuse. Transartica vous place à la tête d'un train, dans un monde futuriste glaciaire. Il faudra apprendre à faire du commerce, mais aussi à vous battre, dans ce superbe jeu de stratégie. Il s'agit en fait des versions PC en VGA couleur, avec pour seule différence une ambiance sonore exploitant les fabuleuses capacités du Falcon 030. Ishar 2 est lui aussi prévu pour plus tard sur la machine. Toujours chez les français, Vroom Multi-



Faut-il acheter un Falcon aujourd'hui ? Voilà une question dont la réponse est loin d'être simple. La machine est bonne, cela ne fait pas de doute, mais reste à savoir si les développeurs vont suivre et faire à nouveau confiance à Atari, qui n'a pas toujours fait ce qu'il fallait pour en faire des alliés (incompatibilités entre les machines à l'appui). A suivre...



player devrait arriver très vite sur la machine et plus tard dans l'année, Lankhor devrait adapter deux autres jeux. Blacksect et Sukiya Millennium prépare elle aussi deux produits sur Falcon 030, qui sont Daughter Of The Serpents et Rome AD 92. Mirage est une des compagnies les plus dynamiques sur cette nouvelle plate-forme, avec The Humans, qui devrait sortir d'ici un mois, mais surtout Space Junk, un jeu original développé spécialement pour la nouvelle machine Atari. Domark est aussi dans la course, avec une adaptation de AV8B Harrier, un simulateur de Harrier, le chasseur/bombardier britannique à décollage vertical.

Llama Zap est un jeu d'arcade réalisé par Jeff Minter, qui s'est complétement déchaîné avec ce produit d'arcade reprennant tous les classiques du genre. A travers 256 niveaux, vous allez retrouver des phases du type Asteroids, d'autres du genre Defender plus des tonnes d'autres petits jeux délirants. Yuppies est un petit jeu d'arcade qui offrira des tonnes de niveaux avec des scrollings fluides et rapides dans toutes les directions. 4WD est une course de buggy qui en est à ses premiers balbutiements, mais déjà, l'impression de vitesse et de relief sont excellement rendus, ce qui promet beaucoup. Steel talons et Cyber Assault ne sont que deux des premiers jeux Atari qui sont annoncés en développement interne, bien d'autres devant suivre. De nombreux autres éditeurs semblent être intéressés, certains ayant même commencé à developper sur Falcon 030 leurs meilleurs jeux du moment et nous allons tenter au fur et à mesure des annonces de vous tenir au courant des nouveaux venus ! ■

TECHNIQUE
Processeur : 68030
Frequence : 16 Mhz
Performance : 4 Mips
Coprocesseur : 68882 à 16 Mhz
DSP : 56001 a 32 Mhz, 96 Ko Ram
Systeme : Multitos
RAM : 4 Mo (Extensible a 14Mo)
Lecteur de disquette : 1 44Mo compatible MS DOS
Disque dur : 65Mo
Port SCSI, IDE, serie, LocalTalk, parallèle, serie
Resolution standard :
-max 640X480 en noir et blanc
-max 640X480 en 256 couleurs
-max 320X480 en 32768 couleurs
-max 768X480 en True Color (sort en 65536 couleurs)
Moniteur RVB
-max 768X512 en 256 couleurs
-max 768X512 en 32768 couleurs
Son, entree/sortie stereo
Frequence max : 50Khz
Precision : 16 bits

Prix : avec 4Mo, DD 65 Mo=7990Frs/1Mo sans disque dur=4900Frs/Version 14Mo avec DD65Mo=11990

MCCR

2S, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porta de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80

Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures

L o g i c i e l s J E U X I B M P C e t C o m p a t i b l e s - P r i x T T C

Aces of the Pacific	305	F15-Strike Eagle III	325	Nicky Boom	210	Ween	245
Aces of the Pacific (m d)	225	Falcon 3 0	295	NRJ4 la compilation	210	Wing Commander Deluxe	
Alone in the dark	330	Falcon Mission	160	Pacific Islands	240	& secret missions 1 & 2	410
A-Train	285	Fox Collection	300	Populous II	285	Wing Commander II B	320
Another World	245	Fun Radio Compile Micro 2	260	Push Over	215	Wing Commander II	
Atac	275	Fun Radio Compile Micro 3	335	Rex Nebular	275	Spécial opérations 1	205
ATP Version 2	470	Goblins 2	245	Risky Woods	225	Wing Commander II	
B17 Flyingfortress	340	Grand Prix F1	265	Robocop 3	210	Special opérations 2	205
Batt II	335	Gun Ship 2000	275	Rome AD 92	240	Wing Commander II	
Battle Chess 4000	260	Gun Ship 2000 Island & Ice	185	Secret Monkey Island II	335	Speech & acces pack	160
Beste of the Best	235	Harrier Jump Jet	275	Shadow of the Comet	325	World TennisChamplo	325
Bunny bricks	200	Indiana Jones and the Sherlock Holmes			295	X-Wing	325
Civilization	275	Fate of Atlantis	300	Siege	220	CD-Rom Battle	
Car and Driver	285	Inca	200	Silent service II	255	Chess enhanced	415
Comanche	305	Ishar	200	Sim city deluxe	250	CD-Rom Composer Quest	765
Combat classics	215	Joe et Mac	265	Sim city windows	410	CD-Rom Fascination	435
Crazy Car 3	245	KGB	270	Sim life	240	CD-Rom Incs	970
Creepers	265	King Quest VI	305	Sleepwalker	165	CD-Rom King Quest V	465
Croisière pour cadavre	230	Laura Bow 2 - The dagger of Amon RA		Sport a Masters	305	CD-Rom Loom	310
Curse of enchantia	240	LC Walkkd	330	Stunt Island	320	CD-Rom Loom Bundle	290
Darklands	330	Legend of Kyrandia - Book one	300	Super Cauldron	215	CD-Rom M1 Tank Platoon	290
Daughter of serpents	300	Legend of Valour	275	Task force 1942	275	CD-Rom Midwinter & Gunship	
D Day	275	Lemmings + Oh no	230	The Carl Lewis Chal	270	Collection Micropose	375
Dominium	230	more lemmings	210	The Lure of the Temptress	265	CD-Rom Monkey Island	310
Dream Team	210	Links 386 Pro	255	The Manager	210	CD-Rom Railroad Tycoon	240
Dune	255	Maitres de l'aventure	285	Transartica	220	CD-Rom Secret Weapons...	325
Dune II	285	Mantis	280	Ultima 7 - La porte noire	245	CD-Rom Sherlock Holmes 2	290
Eternam	280	Might & Magic III	265	Ultima Underworld	275	CD-Rom Spirit of Excalibur	290
Eye of the Beholder II	265		255	The Stygian Abyss	330	CD-Rom Wing Commander I	600
F15-Strike Eagle II	265		330	Ultime Underworld II	275	CD-Rom Wrath of the Demon	370
			275		295		

Port 25 F pour le 1er jeu
+ 8 F par jeu supplementaire

Designation	Total TTC

☐ Je joins un chèque
☐ Je joins un mandat postal
☐ Je paie par C B et je complète les lignes ci-dessous

Nom/Prénom
Adresse
CP
Ville
Carte n°
Date d'expiration
Signature obligatoire

Prix modifiables sans préavis et sous réserve d'erreur - Typographies

LEXIQUE

Voici un petit résumé de termes couramment rencontrés dans nos pages et qui peuvent éventuellement vous être inconnus. Si vous avez des questions bien précises à ce sujet, écrivez-nous, en indiquant sur votre enveloppe : Rubrique Lexique.

OBJET : Objectif. Un objet peut être n'importe quoi, depuis un simple décor jusqu'à un personnage.

GROS : Terme qui revient souvent dans les conversations entre petits Diddy Lolli.

COURBE DE BÉZIER : Expression issue d'un logiciel de dessin vectoriel qui a été utilisé comme base pour Mirage pendant de

3D FONCTIONNELLE : Lorsque cette expression est utilisée dans ces pages, elle désigne une image qui a été calculée en relief à 45° avec le sol. Cela pour la plupart des nombreux affichages de ce genre présents dans Alone in the Dark 2, Cadaver, Ultimate Spirit, etc.

ZBUF : Machine mise au point par Michel Meynard. Chez Mirage, nous l'avons baptisé ainsi en l'honneur de son créateur. Malheureusement, on a fini par s'en passer, car cette machine était...

ANIMATEURS, ASSISTANTS, STAGIAIRES, DESSINATEURS : Ce sont les personnes qui travaillent chez Mirage, présentes sur les Amiga et sur la gamme Macintosh. Leur nombre est indiqué une fois par an au niveau du générique. Instructions, à leur attention et à leur passenvie.

ÉTUDES, MODÈLES, CROQUIS, DESSINS : Nombreux sont les personnages tirés de l'imagination de Cédric, mais ils ont besoin d'être modélisés avant d'être animés. Chaque personnage est donc d'abord dessiné, imaginé sous toutes les coutures, puis modélisé en 3D sur Amiga. Ensuite, il faut le faire vivre, le mettre en scène, leur donner...

3D ART : Cette expression s'applique à la PC, mais elle y a très bien sa place. Elle désigne la société parisienne Art Dog.

ÉDITEUR, EDIT : Terme qui désigne le système n°5 sur PC. Il nécessite un fichier à la racine du disque dur pour fonctionner correctement. Ce fichier est créé lors de l'installation du jeu.

ANIMATEUR : Mirage emploie sur certains projets, un animateur. Il est en général, tant que le joueur laisse son doigt appuyé sur le bouton F sur les manettes des sous, il fait un effet qui rend sur le caractère suivant de la manière voulue par...

BIT : Un mot qui désigne un chiffre en base binaire. Les ordinateurs électroniques ne savent compter qu'avec deux chiffres : 0 et 1. C'est le langage de base qui est utilisé par les microprocesseurs (Computer Unit) entre eux. Les langages de haut niveau (comme le C) sont compilés en binaire, mettant un "byte" ou octet.

BITMAP : Si on l'avait traduit. Une image "bitmap" est l'opposé d'une image de synthèse. C'est une image calculée par un ordinateur, mais qui n'est pas calculée par l'ordinateur. Si vous faites un dessin à l'aide d'un programme de peinture, vous obtenez un dessin "bitmap".

BLASTER : Vient directement du mot anglais "blaster", désignant l'outil de la "blaster", leur, "exploser"...

BOUTER : Anglicisme désignant l'action de lancer l'ordinateur, soit en utilisant le bouton de la machine, soit en l'éteignant et en la rallumant.

CD-I : Machine commercialisée par Philips et malheureusement dédiée au multimédia. C'est à dire qu'il faut un lecteur CD pour pouvoir utiliser cette machine. Ajoutez un écran et vous avez un téléviseur. Elle n'est donc pas destinée aux mêmes personnes que les PC ou les Mac et le standard CD-TV. Le CD-I, comme également l'évolution de la CD Interactive.

POWER COMPUTING

15, Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69
Fax: 43 38 00 28
Magasin ouvert du Mardi su Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h

Frais de port en sus, veuillez nous consulter

LECTEURS ATARI ET AMIGA

PC720 Alimentation 220v 539
PC720P Alimentation port joystick 499
PC722i Lecteur interne 720ko 429
Blitz Turbo 200
Hardcopieur(Copie d'une disquette Atari ou autre en moins de 40 secondes)
PC720B 730
(Hardcopieur+Blitz+Freeboot+antivirus incorporée)

PC880N Lecteur externe 499
PC880B 710
(Hardcopieur+antivirus incorporee)
PC880B/CYCLONE 790
PC880B/XCOPY 999
PC881 Lecteur interne A500 540
PC882 Lecteur interne A2000 590

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper 299
Ripper + ring 399
Ram 44256/51100 55
Disk 31/2 4/10 et 3,5/100

ACCESSOIRES

Souris optique 310
Souris power mecanique 130
Multikikstart Electronique A500,500+,600,2000 350

ROM 1,3 et 2,04 NC

Pieces dstachees pour Amiga disponibles

EXTENSIONS STF:

Toutes nos extensions sont sans soudures:

Mega ST1,2 et STF:
2 Mo 999
4 Mo 1890

520 STF en 1 Mega:
0,5 Mo 450

STE:
Sim 1 Mo 295
Sim 256 Ko 120
EXT en barette sim nous consulter

EXTENSIONS

512 Ko Sans Horloge 249 (Promo)
512 Ko Avec Horloge 299 (Promo)
1,5 Mo Avec horloge 890 (Promo) *
1Mo Pour A500+ 400 (Promo)
Rajouter 1Mo de plus dans votre A500 tout en gardant votre extension 512 Ko pour 499 *
Extension sur bus externe avec sortie :
2Mo 1290 *
4Mo 1690 *
6Mo 2990 *
Extension sur bus externe sans sortie:
2Mo 990 *
Extension A600 Ss Horloge 490
Extension A600 av Horloge 400
Necessite Kikstart 1,3 *

Disque Dur ATARI 40 mo serie 900B complet su prix de 2990 Fttc

Scanner Couleur Amiga 2990 ttc

Scanner Amiga/ Atari: 1290 frs
400 dpi 64 teintes (Promo)
HD500+ GVP pour A500 52 Mo avec 2 Mo 4500
VIDI ST/AMIGA avec Filtre 1790

POWER SE MET A L'HEURE DE L'AMIGA!

Amiga 600:

Amigs 600 1890 F T ttc
Amigs 600 HD 20 Mo Nous consulter
Amigs 600 + Moniteur 1085s 3590 F ttc
Amigs 600 HD 20 Mo + Moniteur 1085s Nous consulter

Amiga 2000:

Amigs 2000 Nous consulter
Amigs 2000 + Moniteur 1083s Nous consulter

Amiga 3000:

Amigs 3000/25 50 15490 F ttc
Amigs 3000/25 100 16599 F ttc
Moniteur Multisynchro 14" A1960 3590 F ttc

CDTV Amiga:

CD 1000 CDTV avec telecommsnds infrs rouge 2790 F ttc
CD 1800 Amigs cdtv avec le starter park 3690 F ttc

AMIGA 1200:

A1200 2990 F ttc

Moniteurs:

1085S 1790 F ttc
1084S 2190 F ttc

PROMOTION:

Disque dur pour A600 40 Mo Interne 1790 F
Disque dur pour A600 80 Mo Interne 2590 F

Les Packs de la rentrée:

VIDI Amigs + filtre electronique 1790 F ttc
A600 + PC880 + PC605s SUPER PROMO
A600 + PC880 + PC605s + 1083S SUPER PROMO

POWER OUVRE UN CENTRE DE REPARATION POUR LA GAMME AMIGA!!!

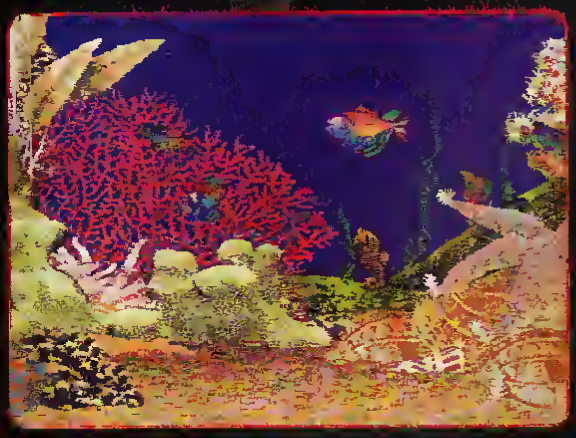
Nos prix peuvent changer sans aucun préavis.

LEXIQUE

Vous savez ce que signifient ces quelques sigles ? Si oui, vous êtes un vrai gamer ! Si non, vous êtes un boulet !

ANTICHAMBRE : Mode de jeu où vous ne faites que vous balader dans les couloirs, à rencontrer des tas de gens, à parler météo, cinéma, dressing, jeux de société... Bref, on n'a vraiment pas envie d'y aller.

VIE ANNEXE : Activité qui se développe autour d'un jeu vidéo. Ainsi, Blizzard a créé un univers de fiction autour de ses jeux Warcraft et StarCraft. Ce qui a donné naissance à des romans, des bandes dessinées, des figurines, des cartes à collectionner, des jeux de rôle, des jeux de plateau, des jeux vidéo, des films d'animation, des sites Internet, des fanzines, des conventions, des tournois, des produits dérivés, des fans, des haters, des trolls, des flames, des mods, des maps, des skins, des bots, des cheats, des hacks, des exploits, des bugs, des patchs, des updates, des upgrades, des downgrades, des crashs, des freezes, des reboots, des resets, des shutdowns, des logoffs, des logins, des passwords, des usernames, des emails, des spams, des virus, des vers, des chevaux de Troie, des rootkits, des spywares, des adwares, des malwares, des ransomwares, des keyloggers, des backdoors, des botnets, des zombies, des DDoS, des phishing, des pharming, des scams, des hoaxes, des rumeurs, des légendes urbaines, des mythes, des croyances, des superstitions, des tabous, des interdits, des fantasmes, des phobies, des névroses, des psychoses, des troubles de la personnalité, des troubles du comportement, des troubles de l'humeur, des troubles anxieux, des troubles somatoformes, des troubles dissociatifs, des troubles sexuels et de l'identité sexuelle, des troubles alimentaires, des troubles du sommeil, des troubles du contrôle des impulsions, des troubles liés à l'utilisation de substances, des troubles neurocognitifs, des troubles de la personnalité, des troubles mentaux, des troubles du développement, des troubles de la parole et du langage, des troubles moteurs, des troubles d'apprentissage, des troubles de la communication, des troubles du spectre de l'autisme, des troubles déficitaires de l'attention avec ou sans hyperactivité, des troubles des conduites, des troubles oppositionnels avec provocation, des troubles explosifs intermittents, des troubles de la conduite dissociale, des troubles de la personnalité antisociale, des troubles de la personnalité borderline, des troubles de la personnalité histrionique, des troubles de la personnalité narcissique, des troubles de la personnalité évitante, des troubles de la personnalité dépendante, des troubles de la personnalité obsessionnelle-compulsive, des troubles de la personnalité passive-agressive, des troubles de la personnalité schizoïde, des troubles de la personnalité schizotypique, des troubles de la personnalité paranoïaque



AUTOSCROLLING : Technique d'animation consistant à faire défiler un jeu à vitesse constante, par exemple pour le rendre plus facilement jouable.

COPPERMASTER : Programme (souvent résident) utilisant le Copper pour effectuer un changement de résolution, de palette ou de mode graphique en cours d'affichage d'écran.

DISTILLAIRE : Technique consistant à réduire un logiciel (programme, jeu, etc.) en ne gardant que le strict nécessaire à son fonctionnement. Les différentes versions d'un même logiciel peuvent ainsi être proposées sur la même disquette.

SCROLLING DIFFERENTIEL : Technique utilisant plusieurs plans de scrolling, sur un même écran. Chacun de ces plans défile à une vitesse différente, afin de donner l'illusion de la profondeur. Cette technique est souvent utilisée par les jeux de plates-formes pour donner du relief au décor.

SOFT DU SOFTWARE : Programme informatique destiné à faire fonctionner le matériel informatique (ordinateur, périphériques, etc.).

SHELL : Sous Amiga, interface graphique permettant d'utiliser le Workbench sans avoir à connaître parfaitement le fonctionnement du système et des instructions AmigaDos. Sous PC, il s'agit généralement d'un logiciel permettant d'effectuer les opérations courantes du DOS sans avoir à connaître toutes les commandes par cœur.

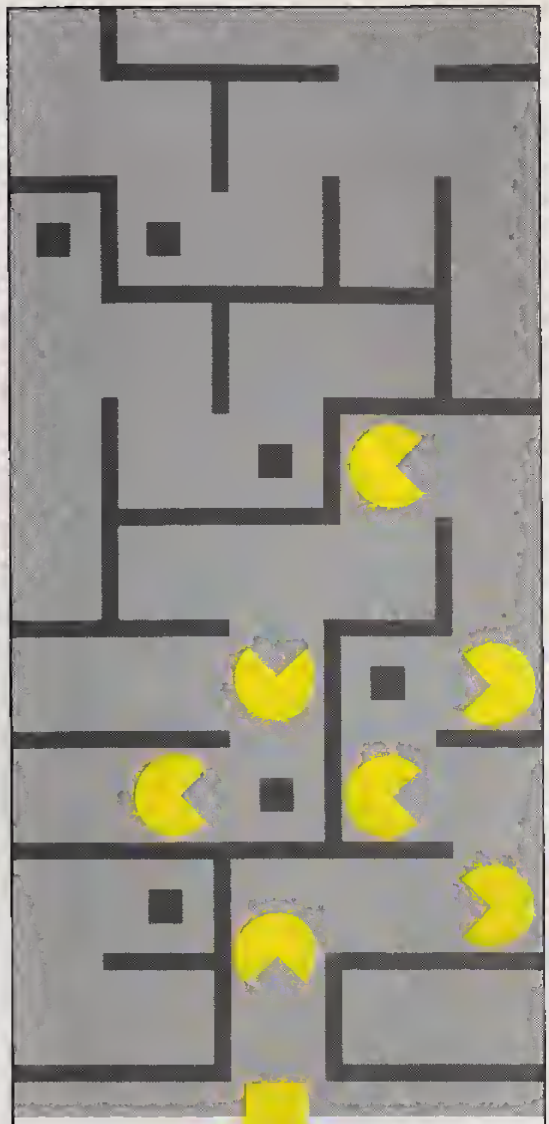
SPEEDBLASTER : Carte interne au standard AT-PC, fonctionnant sur bus ISA, de Creative Labs et Aspect Ratio qui permet d'ajouter des voies digitales.

SVGA ou SUPER VGA : Standard Vidéo graphique des PC-IBM et compatibles, qui permet d'obtenir des résolutions supérieures à celles du VGA. Les résolutions généralement utilisées sont 800x600 en 256 couleurs ou 1024x768 en 16 couleurs. Tous les modes précédents sont également intégrés (CGA, EGA, VGA).

SYS : Tracker Commun System. System Contraction de la racine Amiga.

VGA : Standard graphique PC-IBM. En général, les résolutions les plus courantes sont 640x480 en 16 couleurs et 320x200 en 256 couleurs, mais il est possible d'obtenir d'autres résolutions.

WORKBENCH : Système d'exploitation d'Amiga.



Pour essayer
les meilleurs logiciels de jeux
parus chaque mois,
une seule direction :

fnac
Logiciels
Bercy 2

Centre Cial Bercy 2
accès périphérique
porte de Bercy
direction
Charenton - le - Pont
Tél. 49 77 82 80

fnac

Annonce

GEN 4 MULTIMÉDIA

Peu de produits Multimédia ce mois-ci, mais l'arrivée annoncée pour le mois prochain de Seventh Guest, Dune CD ou encore Kyrandia CD devrait relancer la rubrique...

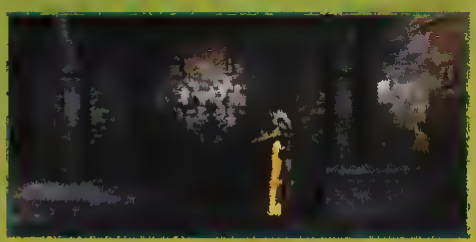
Voici l'entrée du cimetière, qui dans Dracula version CD Rom, se révélera comme un des plus beaux niveaux !

LA VILLE SURPRISE DE RICHARD SCARRY 2

PHILIPS - educatif - teste sur CDI

Apres le succes du premier volume aupres des tout petits, Philips lance, sur CDI, la ville surprise de Richard Scarry 2 Pour cette suite vous vous retrouvez a nouveau dans Rigolo Ville, mais dans un nouveau quartier. Les enfants pourront comme dans le pramier tome se promener dans les boutiques afin de découvrir des jeux sonores, graphiques ou de réflexion. Lorsqu'ils se promeneront dans la rue sur un air de ragtime, ils pourront interroger les passants qui avec une grande correction et des voix très amusantes, leurs raconteront les potins de la ville. La ville surprise est un jeu educatif qui a beaucoup de charme et qui plaira a coup sûr aux enfants.

LES JEUX CD ARRIVENT !



Depuis plusieurs mois, les produits CD tant attendus ne cessent d'être retardés. The 7th Guest de Virgin devrait maintenant sortir mi-mai, tandis que Dune CD et Kyrandia sont annonces vers fin avril Le mois prochain, vous aurez aussi la suite du dossier Dracula, avec tout plein de nouvelles photos dont les premiers écrans Mega CD.

J'INVENTE MES HISTOIRES : REVES D'ETOILES

PHILIPS - educatif - testé sur CDI

Avec "j'invente mes histoires : rêves d'étoiles" de chez Philips, les petits (et les grands) pourront creer des histoires sur fond galactique Le jeu est complétement

PRÉSENTÉ PAR

FUTUR VISION

interactif puisque ce sera aux petits de sélectionner tous les éléments de leurs histoires parmi les choix possibles: ils devront choisir la scène de fond entre 51 différentes, les personnages et accessoires parmis 80 et ils disposeront de plus de 108 musiques. Si vous faites le calcul les possibilités sont énormes. En mettant bout à bout plusieurs scènes qu'ils auront ainsi créées ils obtiendront une histoire complète qu'ils pourront sauvegarder et regarder un nombre de fois infini. Cet educatif est particulièrement intéressant pour développer l'imagination des enfants, bien qu'ils soient largement en avance sur les parents dans ce domaine !

Une interface pratique et facile à utiliser, pour des histoires drôles et colorées qui plairont énormement aux tous petits. Même les histoires horribles comme ci-dessus feront sourire les enfants.

TOUS LES VIS

Voici un nouveau système multimédia apparu aux USA sous la houlette de Memorex, appelé le MD 2500 Video Information System (soit VIS pour le commun des mortels). Offrant des modes compatibles VGA/MCGA sur n'importe quel poste de télévision, cette nouvelle machine peut afficher jusqu'à 16 millions de couleurs. Supportant les applications Microsoft Windows et MPC, elle est livrée avec une cartouche pour faire ses sauvegardes dans les jeux qui vont faire leur apparition sur ce nouveau support. On sait déjà que King Quest 5 (Sierra On Line), Amazon (Access Software), The 7th Guest (Virgin), Victor Vector (Sanctuary Woods) et bien d'autres titres sont annoncés. Il n'y a pour l'instant aucun projet de distribution en Europe, mais nous comptons bien pouvoir vous en dire plus dès le prochain CES de Chicago, début juin.

Pour contrôler la machine VIS, il existe un joypad qui permettra de rapidement donner de nombreuses instructions. Les couleurs des boutons, très flash, se veulent plutôt jeune et dynamique.

X Software

Des séquences Vidéo SUR VOTRE PC, c'est possible !!!
Enfin en France les séquences au MPEG 25 images seconde, de la "vidéo" sur vos PC, avec des scènes HOT inédites.

1 – Nathalie : la femme de ménage	**1 PACK**
2 – Annie : quel vêtement choisir ?	**150FF TTC**
3 – Véronique : l'infirmière	**2 PACK**
4 – Alice : la secretaire	**250FF TTTC**
5 – Sophie : vive la douche	**3 PACK**
6 – Julie : la femme en noir	**300FF TTC**
7 – Carte : le lit	**L'ENSEMBLE**
6 – Agnès : la bourgeoise	**350FF TTC**
9 – Elsa : jeux de mains	
10 – Vanessa : la forêt	

Configuration minimum : Système MS-DOS, VGA 256 couleurs en 640 X 480, disque dur, windows

International Tennis Open

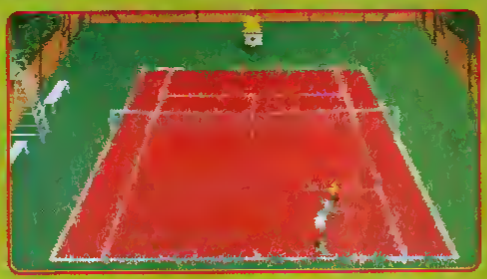
TECHNIQUE : Il suffit de mettre le CD dans votre lecteu CD-I et de choisir "Play" Pour diriger votre joueur, donner les coups et choisir les options, votre télécommande suffit !

JEU D'ARCADE	
GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	13
INTERET	

73%

LES ALTERNATIVES

Il manquait un jeu de tennis dans la gamme CDI de chez Philips. Voici International Tennis Open Les premières options vous proposent de vous entraîner, de jouer un match ou de faire un tournoi Pour vous entraîner, vous avez à votre disposition une machine a lancer des balles Naturellement si vous préferez perfectionner votre service, un panier de balles est fourni Une fois que vous êtes prêt, choisissez les options de jeu Voulez-vous jouer en trois ou cinq sets ? Et a quel niveau de difficulté sur les trois disponibles ? Les commentaires du match, vous les voulez en Français ou en Anglais ? Bien, si vous êtes décidé, prenez votre raquette, votre serviette pour vous éponger, votre bouteille de "c'est fou non ??", et entrez sur le terrain Une dernière chose, voulez vous jouer un match simple contre un champion ou directement commencez un tournoi ? Si vous choisissez le simple match, il vous faudra choisir entre affronter Robert Garett, Thomas Ullman, Erik Andersen, ou Julio Jimenez Sinon, vous devrez decider de participer soit au tournoi de Paris, de Londres ou de New-York Vous êtes



presque prêt à rentrer sur le court mais il reste une dernière chose Vous voulez jouer sur ciment, gazon ou terre battue ? Quel que soit votre choix, vous voilà sur le court Première chose le service Très simple puisqu'il vous suffit de pointer avec le curseur l'endroit ou vous voulez que la balle frappe le court adverse. Vous pouvez naturellement donner un effet à votre balle Pour la suite vous n'avez qu'à vous positionner par rapport a la balle et à la frapper Vous pouvez choisir de laisser au CDI les deplacements ou les coups de votre joueur, pour vous focaliser alors sur la partie deplacement ou frappe de balle !

La position idéale à tenir pour ne pas se faire prendre à revers. Le meilleur moyen de faire le point. La montée à la volée, bien plus difficile au second plus efficace.

L'AVIS DE YANN

Le Tennis sur CD-I, ça ne pouvait que se faire un jour. Ce qui fait que je n'ai vous pas vraiment bien. Il y a peu de choses que vous ne pouvez pas faire avec votre raquette. Par exemple, le problème pour monter au filet est de taille. Il faut avoir même une certaine habitude avec le jeu. Le début est toujours de trouver que c'est injouable. Mais après quelques parties, on s'habitue à tout. Le CDI gère bien les déplacements et n'est pas trop gourmand. Le système graphique est très bien réalisé comme toujours sur le CDI. Le son, lui, est pauvre. Les musiques ne sont pas terribles et les bruits de déplacements sont moches. Autre problème, il arrive que vous rentriez la balle sans que le joueur soit concerné. Il est alors dans un coin du court. Même si les mouvements de l'écran sont un peu hachés, l'intérêt de ce jeu de Tennis n'en pâtit pas. Il est possible de se mesurer à Robert Garrett. Un bon petit jeu. Il est difficile de se prononcer sur un jeu de ce type.

Tetris

Les fans de "Rockgnome" sont de véritables marteaux en herbe, mais le jeu utilise à tout niveau empêche de vraiment apprécier le jeu à sa juste valeur. On aimerait avec insistance le joystick !

JEU D'ARCADE

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	12
DUREE DE VIE	15

INTERET

73%

LES ALTERNATIVES

FUTUR VISION

LA DÉCOUVERTE DE NOUVEAUX HORIZONS

Des produits d'avant garde
Des prix fracassés
Des services à toute épreuve

EDUCATIFS

Collection ADI .

ADI + 1 Matiere au choix	255 00
1 Matiere pour ADI	169 00
Anglais Francais, Maths Du CE1 a la 3ème	
ADIBac	279,00
ADIBou pour les 4/5 ans Je lis	219 00
6/7 ans Je lis	219,00
4/5 ans Je calcule	219,00
6/7 ans Jecalcule	219,00
Abracadabra	239,00

Collection NATHAN

De la maternelle au Bac	
Logiciels de langue divers niveaux	269,00 chaque
Bureau magique + 1 matiere	280 00
1 matiere pour le bureau magique	189,00

Et beaucoup d autres encore Alors telephonez
À nos spécialistes pour cibler exactement vos besoins !

LOISIRS Mars 1993 Génération 4

Disquettes PC 3" 1/2 ou 5" 1/4

X Wing 299,00	
Legend of Valour	299,00
Car&Drivers	299,00
F15 Strike eagle III	299,00
GP Formula One	299,00
Dune 2	299 00
Shadow of the comet	339 00
King Quest VI (VF)	299 00
Ultima Underworld II	299 00
Laura Bow II	299 00
Comanche	309 00
Best of the Best	249 00
Battlechess 4000	279,00
Shadow President	379,00
Sim Life	279,00
Strike commander	le 3 avril
Space Quest V	le 25 mars
Ultima VII part Two	le 22 mars
Lemmings 2	le 2 avril

HARDWARE

Soundblaster 16 ASP	1899 00
Soundblaster PRO Deluxe	1290 00
Wave Blaster	1650 00
Midi Blaster	2079,00
Port Blaster	1450,00
Video Blaster	3199,00
CD ROM SB interne + Inca.	2916,00
Kit CD SB interne personal	3999 00
Kit CD SB interne Business	4350 00
Pro Audio Spectrum 16	1620 00
Kit pro 16 + CDROM Sony	4550,00

CD ROM PC

The 7Th Guest	525,00
Ultima under/WC II	470,00
Chessmaster 3000	440 00
Willy Beamish	425,00
Laura Bow 2	438 00
Eco Quest	436 00
Dune CD	A Venir
Legend of Kyrandia	A Venir
Microcosm	A venir
Strike commander	Très prochainement

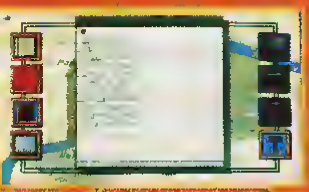
Pour commander :
Appeler au (16 1) 42 46 58 38 de 10h a 20h du lundi au vendredi
Envoyer votre commande sur papier libre au **25 rue d'Hauteville 75010 Paris**
ou taxez votre commande au (16 1) 42 46 12 22
Téléphonez pour connaître nos derniers produits

Frais d'envoi Colissimo
25F par commande pour les logiciels
50F par commande pour le hardware
Téléphoner pour les envois hors métropole

Reglement : Cheque, Carte bleue, Mandat, Contre-remboursement (+26F)

Liste non exhaustive sujette a des modifications de produits et de titre suivant la conjoncture économique mondiale

Sherlock Holmes II
Le crime ne paie plus !



TECHNIQUE . Mac à base de de 68020, system 6 07 ou plus, ecran couleur (256), 1 5 Mo de Ram, un lecteur CD Rom (380ms a 150Kb de debit)

JEU D'AVENTURE	
GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	14
INTERET	**78%**

LES ALTERNATIVES

Par les enfumeurs adorés, il fallait s'attendre à une affaire qui sentait bon le mystère. Une brève enquête auprès de notre source habituelle (Scotland Yard) nous apprit que le célèbre détective Sherlock Holmes était de retour. Ce dernier, qui avait mené à bien sa première enquête sur CD-ROM, nous avait laissé sur notre faim. Il nous avait en effet habitués à plus de deux heures de jeu et à des énigmes de haut niveau. Le premier opus, sorti sous le nom de "The Last Mule", avait été développé par Image Ex. Cette société, basée à Londres, est spécialisée dans la création de jeux d'aventure sur CD-ROM. Elle a déjà à son actif deux titres : "The Crystal Kingdom" et "The Dagger of Amon Ra". Ces deux jeux ont été développés sur Mac et sont disponibles sur PC. Ils ont été tous les deux bien accueillis par la presse spécialisée. Ils ont également été portés sur Amiga CD32 et CDTV. Ce qui est rare, c'est que

DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

Voix digitalisées, notice et texte à l'écran entièrement en français.

CELUI QUI CONTROLE L'EPICE, CONTROLE L'UNIVERS

DISPONIBLE SUR AMIGA, PC ET COMPATIBLES

JOYS[illegible] TRANSFORME RAPIDEMENT EN UNE VERITABLE DROGUE
ET ON NE PEUT PLUS S'EN PASSER. 91%
GENERATION [illegible] UN JEU DE STRATEGIE TOUT SIMPLEMENT GENIAL. GEN-D'OR. 91%

UNE PRODUCTION WESTWOOD STUDIOS POUR VIRGIN GAMES

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION
AND LICENSED TO [illegible] MERCHANDISING, INC.
© 1992 DINO DE LAURENTIIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.
© WESTWOOD STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY VIRGIN GAMES
PRODUCED BY [illegible] EXECUTIVE PRODUCER BRETT W. SPERRY
DIRECTED BY AARON E. POWELL JOE BOSTIC
DESIGNED BY AARON E. POWELL JOE BOSTIC
PROGRAMMED BY JOE BOSTIC SCOTT K. BOWEN
TEXT BY DONNA BUNDY NICK BUSH
ART & ANIMATION BY AARON E. POWELL
[illegible] BY [illegible] EDITH PETERSON ERIC HUGHES ELLIE ARAKIAN
[illegible] AND SOUND BY FRANK KLEPACKI DWIGHT OKAHARA
FOR VIRGIN GAMES, U.S.
PRODUCED, DIRECTED AND [illegible] BY JAN MARGARET HICKMAN
QUALITY ASSURANCE BY JOHN [illegible]
[illegible] BY JUDE HEWISON, PAUL COPPINS
MANUAL LAYOUT BY DEFINITION
TRANSLATIONS BY [illegible]
PACKAGING BY HICKS LOWE DESIGN
SPECIAL THANKS TO CREATIVE COORDINATION BY
ANDREW WRIGHT [illegible]
MANUFACTURING COORDINATION
BY ROSEMARIE DALTON
[illegible] BY ANDREW WRIGHT
[illegible] SHOWN

3615
VIRGINGAME

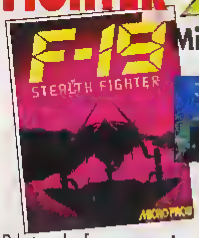
Virgin GAMES

JEUX EN FÊTE !!!

F-19 STEALTH FIGHTER

129 F

Microprose



Réf : AM01
ST01
PC01

Pilotez le fameux avion "furtif" de l'US Air Force, et apprenez à échapper aux radars

M1 TANK PLATOON

129 F

Microprose

Réf : AM02
ST02
PC02

"LA" référence en matière de simulation de blindés. M1 Tank Platoon vous permettra de commander 16 tanks !

F-15 STRIKE EAGLE II

129 F

Microprose

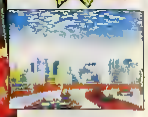
Réf : AM03
ST03
PC03

La suite du plus connu des simulateurs de vol. Plus rapide, plus complet, avec des missions à gogo.

CHASE HQ II

Ocean

129 F



Réf : AM04
ST04

Poursuivez les bandits sur les routes des Etats-Unis, où quand la course automobile devient en plus une bastonn infernale !

KNIGHT OF THE SKY

129 F

Microprose

Réf : AM05
ST05
PC05

Retrouvez l'ambiance des combats du début du siècle, dans cette simulation de vieux biplans !

GOLF

Microprose

129 F

Réf : AM06
ST06

L'un des meilleurs golf disponibles, avec une visualisation en 3D comme seule Microprose sait le faire.

FLAMES OF FREEDOMS

129 F

Microprose

Réf : AM07
ST07
PC07

Suite du très fameux Midwinter, cette suite est l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces dernières années

DARKMAN

Ocean

129 F

Réf : AM08
ST08

Revivez les aventures de Darkman, le héros du film de Sam Raimi. Un jeu en plusieurs tableaux différents

ELF

Ocean

129 F

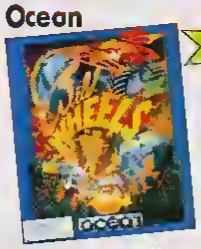
Réf : AM09
ST09

Un super jeu de plates-formes digne des consoles Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre

WILD WHEELS

Ocean

129 F



Réf : AM10
ST10
PC10

Imaginez un terrain de football avec des voitures à la place des joueurs, et vous aurez une idée de ce que vous propose ce jeu !

HUDSON HAWK

Ocean

129 F

Réf : AM11
ST11

Devenez Bruce Willis dans ce jeu de tableau basé sur le film du même nom. Un mega-jeu de plate-forme, très très prenant.

SMASH TV

Ocean

129 F

Réf : AM12
ST12

Le jeu d'arcade de l'année 91. Au milieu d'une arène, tuez les hordes d'ennemis devant les caméras de télévision

COVER ACTION

Microprose

129 F

Réf : AM13
PC13

Un super jeu de plates-formes digne des consoles. Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre

SUPER TETRIS

Microprose

129 F

Réf : AM14
PC14

Imaginez un terrain de football avec des voitures à la place des joueurs, et vous aurez une idée de ce que vous propose ce jeu !

BATTLE COMMAND

Ocean

129 F

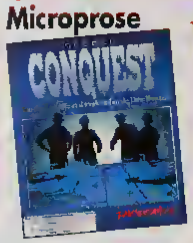
Réf : PC27

Les auteurs de Carrier Command ont encore fait fort avec cette simulation de tank dont la 3D est à couper le souffle

GLOBAL CONQUEST

Microprose

129 F



Réf : PC28

Un grand jeu de stratégie qui vous permettra d'essayer de devenir le maître du monde

CRISIS IN THE KREMLIN

129 F

Spectrum Holobyte

Prenez les cammandes du Kremlin et essayez de mieux faire que Gorby !

Réf : PC29

ELITE PLUS

129 F

Microprose

Elite est LA réfférence en matière de simulation spatiale. Elite Plus est encore mieux. Un classique !

Réf : PC30

MANTIS

129 F

Microprose

Une superbe simulation spatiale avec de nombreuses scènes cinématiques, un scénario d'enfer et une action non stop

Réf : PC31

HYPERSPEED

129 F

Microprose

Hyperspeed vous permet d'embarquer pour un long voyage spatial qui vous fera découvrir de nouvelles civilisations .

Réf : PC32

BATTLE STORM

89 F

Titus

Un shoot'em up pas comme les autres, où vous devez parcourir les planètes pour éliminer les ennemis. De l'action non stop !

Réf. : AM15, ST15, PC15

CRAZY CAR II

89 F

Titus

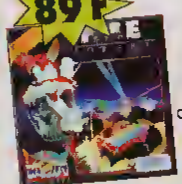
Parcourez les Etats Unis en évitant de vous faire arrêter par la police. Une course de voiture où il faut réflechir un minimum.

Réf. : AM16, ST16, PC16

FIRE & FORGET

89 F

Titus



Entre la course automobile et le shoot'em'up, Fire & Forget vous permet de jouer à deux à la fois un en avion, l'autre en tank !

Réf : AM17, ST17, PC17

FIRE & FORGET II

89 F

Titus

Suite du fameux Fire & Forget, ce jeu vous permet de diriger une voiture qui s'envole. Un shoot'em'up samptueux

Réf : AM18, ST18, PC18

HOT RUBBER

89 F

Titus

Hot Rubber est une course de moto qui vous permettra d'exercer vos talents de pilotes sur de nombreux circuits.

Réf : AM19, ST19, PC19

KNIGHT FORCE

89 F

Titus

Dans Knight Force, vous incarnez un chevalier sans peur qui devra affronter de terribles ennemis, dont un dragon redoutable

Réf. . AM20, ST20, PC20

OFF SHORE WARRIOR

89 F

Titus

A bord de votre OffShare, ne vous perdez pas en route et n'hésitez pas à lancer vos missiles sur les concurrents meilleurs que vous

Réf AM21, ST21, PC21

PREHISTORIK

89 F

Titus

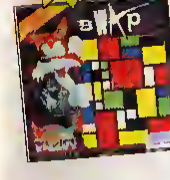
Vous êtes un homme préhistorique, et vous allez devoir secourir votre belle, mais la route est longue et les ennemis voraces. Drôle et prenant !

Réf. : AM22, ST22, PC22

SWAP

89 F

Titus



Swap ! Swap ! Font les pièces qui se retournent lorsque vous cliquez dessus. Plus prenant que Tetris, moins long que Guerre et Paix

Réf : AM23, ST23, PC23

TITAN

89 F

Titus

Un casse-brique multidirectionnel ça vous dit ? Justement, Titan innove avec de nombreux effets spéciaux jamais vus auparavant.

Réf. : AM24, ST24, PC24

WILD STREETS

89 F

Titus

Vous débarquez dans les rues de New York envahies par les bandits. Aide de votre panthère, vous allez devoir nettoyer les rues...

Réf. : AM25, ST25, PC25

STREET FIGHTER

49 F

US Gold

Avant Street Fighter 2, Capcom avait déjà frappé fort. Ce beat'em'up vous fera parcourir le monde pour éclater vos ennemis

Réf. : AM26, ST26, PC26

BON DE COMMANDE

Jeu à 129 F — Jeux à 89 F (et 49F)

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Pour les PC : ☐ 3"1/2, ☐ 5"1/4

A retourner à DISKIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin – 75010 PARIS

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Jeux à 129 F :

Je paie X F = F + port F = Total F TTC

Jeux à 89 F :

Je paie X F = F + port F = Total F TTC

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Référence de remplacement en cas de rupture de stock

Réf ____ Réf ____

GEN4

CONDITIONS JEUX A 89 FRS SEULEMENT :

Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs de port pour 2 jeux. Part gratuit à partir de 3 jeux. 5 jeux (à 89 frs) au choix 400 Frs port compris. Au delà de 5 jeux (à 89 frs) 80 Frs le jeu, part compris

CONDITIONS JEUX A 129 FRS SEULEMENT :

Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs de port pour 2 jeux. Part gratuit à partir de 3 jeux. 5 jeux (à 129F) au choix 550 Frs port compris. Au delà de 5 jeux 100 Frs le jeu, port compris

PROCHAIN NUMÉRO

GEN

Du 4 au 6 avril se tient à Londres l'European Computer Trade Show, où seront présents l'ensemble des éditeurs et constructeurs ; résumé complet dans le numéro 55, avec toutes les news du moment : Captive 2, Heimdall 2, Wonderdog, Cool Spot, Mick & Mack Global Gladiators, les nouveautés CD-I, l'arrivée du Mega-CD, les nouveaux jeux Sierra et toutes les GRANDES nouvelles annoncées à Londres.

Strike Commander sort enfin ! Après 3 ans de travail intense, Chris Roberts s'apprête à lancer "LE" soft qui va changer votre vision des simulateurs. Un grand produit longuement testé dans nos colonnes.

Betrayal At Krondor, premier jeu de rôle signé Dynamix, devrait également marquer son temps. Une gestion simple et variée, pour un jeu mystérieux au scénario torturé à souhait.

Voyage au Pays de Mickey, avec l'arrivée des beaux jours. Tout ce que vous vouliez savoir sur EuroDisney mais que vous n'osiez pas demander. Et comme on est très cool, on vous fera même gagner des places...

Silmarils revient à la charge, avec Ishar 2, plus beau, plus grand, plus sympa. Un nouveau hit pour la société française, qui développe déjà des versions Falcon de tout ses produits.

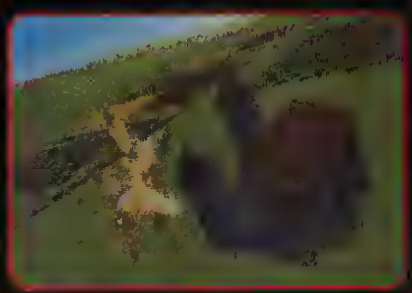
Les tests CD pourraient bien s'enrichir avec l'arrivée annoncée (voisins les Anglais) de Seventh Guest et de Dune, deux produits phares pour le début de ce marché.

Et bien sûr, une nouvelle dispute certaine de démos pour Amiga, PC, ST ou Falcon !

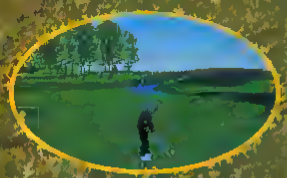
BETRAYAL AT KRONDOR

ISHAR II

STRIKE COMMANDER



Du jamais vu!



Pour les circuits les plus prestigieux du monde, choisissez MicroProse. Que ce soit sur les grands circuits, MicroProse se surpasse et ses médailles F1 et rééquipes ses concurrents au rang de faire-valoir!

Prenez le golf, par exemple. Les fans ont trouvé leur match en la superbe simulation David Leadbetter's Golf sur Links 386 Pro, PGA Tour pour Windows et Jack Nicklaus Signature Edition. Selon le moteur de nouvelle génération PGA, vous jouez des parcours 3D très réalistes, l'enregistrement des coups, un système de handicap, la fonction permettant de revoir l'action et des points de caméras multiples très intéressants.

Il en est de même pour les courses automobiles. Lorsque, récemment, Olivier Gavlo participait au Grand Prix de Spa en Belgique, il était le seul pilote à avoir roulé toute la course sur ce circuit. La nuit précédent la course, il emprunta un vélo de course et un casque à l'entrée de Formule 1 des Grands Prix de MicroProse. Il apprit tout ce qu'il y avait à savoir sur le circuit et, le jour suivant, il remporta la course! Aucune autre simulation automobile n'est aussi réaliste.

Seul le sport lui-même peut surpasser la réalité virtuelle. Procurez-vous les meilleures simulations sportives chez MicroProse.

MICROPROSE

Formula One Grand Prix is a trademark of MicroProse Software, Inc. Microsoft is a registered trademark of Microsoft Corporation. Windows is a trademark of Microsoft Corporation. Jack Nicklaus Signature Edition Golf is a trademark of Accolade, Inc. PGA Tour Golf is a trademark of Electronic Arts.

N'ATTENDEZ PLUS LE PROCHAIN MATCH DE L'O.M.
RETROUVEZ VOS STARS PRÉFÉRÉES DANS CETTE FANTASTIQUE SIMULATION DE FOOTBALL!!!

OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL

OLYMPIQUE DE MARSEILLE — DROIT AU BUT

OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL a été développé sous licence et en association avec l'OLYMPIQUE de MARSEILLE.

Grâce à ce jeu, vous allez prendre la place de vos stars préférées. Tous les gestes de football sont possibles dans cette fantastique simulation: tirez les coups francs, les corners, dribblez, retournez acrobatique, tacle, hors jeu, coups francs, les têtes, les touches...

DEVENEZ UNE VEDETTE DE L'O.M. EN ALLUMANT VOS MICROS.

Bientôt disponible sur:
ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

ocean

3615 OCEANSOFT
SOS OCEAN · (1) 40 52 03 48

© OCEAN FRANCE 29 [illegible] Tél: (1) 40 [illegible] Fax: (1) 42 27 [illegible]